COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
ARCADIA
アルカディア
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 5月号 No.072
平成18年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第5号 通巻第72号
特別定価680yen
eb! enterbrain
ソウルキャリバーIII
アーケードエディション
［特別付録］
全キャラコマンドブック
●最新作続報!
三国志大戦2
バーチャファイター5
ドルアーガ オンライン
ザ・ストーリー・オブ・オーン
●期待の新作シューティング3連射!
トリガーハート エグゼリカ
ピンクスゥイーツ
～鋳薔薇それから～
式神の城III
麻雀格闘倶楽部5
キン肉マン マッスルグランプリ
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士
鉄拳5 DARK RESURRECTION
くるくるカメレオン
パワースマッシュ3
北斗の拳
メタルスラッグ6
beatmaniaIIDX 13 DistorteD
SEGA GOLFCLUB Network ProTour NEXT TOURS
●初の全国大会優勝者決定!
BEMANI
トップランカー決定戦
Archive
●目指せ闘劇'06FINAL!
闘劇'06

思わず見とれる美しい海中を舞台に
次々と現れるサカナを獲りまくる新感覚メダルゲーム!!
アミー漁
ami-gyo
TM
竜宮城がド派手に登場!!
漁獲量を上げると、巨大スクリーンが開いて
竜宮城が登場するよ!そこで繰り広げられる
様々なゲームにチャレンジして、
メダルを獲りまくろう!!
JACKPOT
チャンス
© SEGA, 2006
公式ホームページ http://ami-gyo.sega.jp/
SEGA®

METAL SLUG 6

メタルスラッグ6

FINAL MISSION! READY?

異なる性能を持った各キャラクター！そして衝撃の新キャラクターが参戦!!

弾数をゼロにしない限りウェポンをストックし続けることが可能
「ウェポンストックシステム」

一定時間内に敵に撃ち込み続けるとスコア倍率が上がる
「ラッシュブラスターシステム」

SNK PLAYMORE

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp　SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/

扉はひらかれた…

KOF MAXIMUM IMPACT II ™

2006.4.27 in stores

初回生産版のみ 新作アニメーション DVD同梱!! 制作：プロダクション I.G 「The King of Fighters : Another Day」

MULTI MATCHING BB

CERO 12 12才以上対象

KOF MAXIMUM IMPACT 2

希望小売価格 ¥7,140（税込）

※掲載の画面は、全て開発中のものです。

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp

NEOGEO オンラインコレクション

あの名作達が、完全移植＋オンラインで甦る!!

目指せ最強!! オンラインで熱戦展開中!!

ファン待望のタイトルが目白押し!

龍虎の拳

龍虎の拳2

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

極限流の神髄はここにあり!

龍虎復活!!

遂にシリーズ完全移植!3タイトル揃って"PS2"に新登場!

NEOGEO オンラインコレクション vol.4

龍虎の拳～天・地・人～

2006年5月11日発売予定

CERO 12

希望小売価格 ¥5,040(税込)

PlayStation®2

NEOGEO オンラインコレクション vol.2 幕末浪漫 月華の剣士1・2 好評発売中 希望小売価格 ¥3,990(税込)

ネオジオ名作タイトルを続々リリース予定!

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年5月号（No.72）
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

表紙の裏

『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』
村上水軍の夜襲にて武功を挙げる御剣。しかし、何か物足りない……。その瞳の奥には、遠い海の遥か先でソウルエッジを持つ男を視ていたのかもしれない。
（記事は20ページより）

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

ナムコの名作がオンライン・アクションRPGとなって復活。プレイヤーは、ギルガメスとヤング・カイに加え、ワルキューレと新キャラクターのゼオバルガとなって新たな冒険に挑む。今月からスタートした攻略記事では、EPIC 2までを網羅。気になる人は14ページへGO！

掲載ゲームタイトル

連載記事

刮目して新時代の到来を見よ！

三国志大戦2

SANGOKUSHI TAISEN 2

お待たせしました！　その全容がついに明らかになり始めた『三国志大戦2』。今月も判明した新要素の紹介を中心に、その秘密にとことん迫ってみるぞ！

Text：カイゼルちくわ

三国志大戦2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発 売 日：2006年5月稼働予定
■使用基板：Chihiro™

南蛮武将参戦

七縦七禽の猛進南蛮王

孟獲
三国志大戦２軍
南蛮王の大号令

南蛮の地を統べる総大将として諸葛亮を迎え撃つが、武力ではなく七度捕らえ七度離す「七縦七禽」の計により心服し、蜀に下った猛将。
写真からは武力6の新兵種「象兵」であり、「南蛮王の大号令」なる英傑号令らしき計略を持っていることが分かるが、その消費士気は5！　何進の大号令のような駄目計略なのか、それとも士気以上の威力を発揮するのか。

三皇の末裔か、駝鳥夫人か

孟獲の夫人。象や虎を操り、自身も飛刀の使い手で、蜀の将・張嶷と馬忠を一騎打ちで生け捕った女傑。火の神の末裔ともいわれる。
写真では武力7の象兵という、女性武将最高の武力にして夫よりも強いという驚異の能力が確認できる。気になる計略は、消費士気3の「巨象猛進」。計略名から「猪突猛進」のような性能を連想させるが、その性能は⁉　特技は「魅力」「勇猛」あたりが付くと思われる。

祝融
三国志大戦２軍
巨象猛進

続・象兵と槍撃

前号ではその能力が完全に不明だった新兵種「象兵」と槍兵の新能力「槍撃」だが、今回はさらに特徴的な写真を入手できた！
これらの写真から察するに、象兵は騎兵と同じようにオーラをまとうことで特殊効果があるとみて間違い無いだろう。
また、槍撃は無敵槍の穂先を伸ばす技のようで、伸びた槍にも迎撃判定があれば、騎兵に対する圧力が増すだろう。

赤いオーラをまとっているが、その効果は今のところ不明。

写真の通り、穂先がかなり伸びている。槍ワイパーに代わる必殺技になるのか？

新地形を追加！

平地に残る野火。まさか火計で燃えた森か、はたまた孔明の地雷の跡か!? 「降雨」、「水計」系で消えたら面白いのだが……。

怪しげな湯気（煙？）が立ち上る新地形は、物語中に南蛮で見られた毒沼。恐らく兵力が減少するのだろうが、移動力まで落ちるようなら地獄！

ゲームモードの追加

新モード「群雄伝」とは!?

新モード「群雄伝」を確認！ 「一人用」が無くなっていることから、一人でプレイするモードであることは間違い無い。いわゆるストーリーモードだろう。早くやりたい！

名誉ある称号の授与

『三国志大戦』をプレイしていた人には、君主カード引き継ぎの際に特殊な称号が与えられることが判明したぞ！　その条件を今回特別に公開するので少しでもいい称号を貰えるように頑張ろう。表内③④の条件だが、ちなみに覇王以外の条件を簡単に説明すると、③は1品～3品のプレイヤーが対象で、④は4品～10品で「君主カードが5代目以上」のプレイヤーが対象となる。『2』登場までに精進しておこう！

『三国志大戦2』での特殊称号獲得条件

三国志大戦終了時の状態	貰える称号
①覇王で証が500以上	SECRET
②覇王で証が6～499個	SECRET
③覇王で証5個以下、もしくは将軍クラスで武勇1540以上	名将
④プレイ回数が400回以上で、武勇1540未満	SECRET

兵法選択方法が変化！

写真を見るに、なんと武将の配置が終了した後に兵法選択画面が!?　どうやら『三国志大戦2』では、相手のデッキを見た後で兵法を選べるようだ。

今まではほとんどのデッキに対抗できる三大兵法を選んでおくのが基本だったが、今後は日の目を見なかったクセのある兵法を使えるようになるだろう。「遠弓の大攻勢」や「車輪の大攻勢」も使用頻度が上がる!?

なんだこいつは!?『2』の秘密に迫る！

今回入手できた写真（細部を拡大しているので、粗いのはご容赦を！）の中で確認できた、『2』で追加・変更されているらしい要素を紹介！　①夏侯月姫のような既存武将の能力の変化、⑦白馬陣のような既存計略の変更にはまだ驚かないが、②の「連」という特技（?）はかなり気になる。③孟獲配下で三洞元帥の一人である阿会喃は騎兵として登場。④同じく三洞元帥の董荼那は兵種は不明だが武力3。また細かなところでは、⑦の兵法選択画面で確認できた謎の珠に要注目。再起は珠二つ、ほかの兵法は一つというこの数は、何を意味しているのか!?

そして⑧の、武将登録画面で表示されている「アイテム閲覧」とは……まさか、青龍偃月刀とか、蛇矛とか、青虹の剣とか、椅天の剣とかを入手できたりするのか!?

新旧武将カードについて

『2』では新たな武将に加え、既存の武将カードの一部も新たな能力、新たなイラストで生まれ変わるということは前号でお知らせした通り。今回はさらに判明した新事実を公開！

武将の能力が大幅に変化!?

右にある二枚の写真は、『三国志大戦 乱世の群狼』の【R】陸遜（写真左）と【SR】趙雲（写真右）を盤面に登録した時のもの。これらは『2』で変更された新カードの能力に順じて、新能力に書き換えられて画面に表示される。

それにしても、陸遜の兵種が弓兵から槍兵になった上に「夷稜の炎」の消費士気が7になるとは強くね？　さらに【SR】趙雲は、知力8、特技「勇猛」「魅力」まで追加と、2.5コスト武将の中でも破格の能力に！　ほかの既存武将にも、劇的な変化があるかもしれないぞ!!

新カードと旧カードの違い

右の写真の通り、『2』のカードと『三国志大戦 乱世の群狼』のカードでは計略発動時のカットインではそれぞれのカードイラストが使われるが、能力は新旧カードどちらも『2』の能力となる。単にイラストの好みの問題ということになりそうだ。「流星招来」(士気7)が「流星の儀式」(士気5)になっていて、「準備開始」となっていのも気になる。一定時間経過後に発動する計略に変更？

また『2』では、能力が変更される武将の旧カードは払い出されないので、旧カードのイラストが好きという人は今のうちに手に入れておこう。

武将カードの新イラストを一部公開！

今回判明したイラスト変更武将のカットインを、すべて公開！　前回確認できた張飛、王異、周瑜を含め、ほとんどは旧カードと同じイラストレーターのイラストが使われているようだが、夏侯惇だけは違う人の模様。ひょっとしてこれは、待望の【SR】夏侯惇なのか!?

呂布
三国志大戦2軍

甘寧

馬岱
SEGA軍

夏侯惇
SEGA軍

次号新情報一挙公開！

最新画面写真&快適プレイをサポート

AOUショーでの各種発表でその全ぼうが見えてきた、期待の最新作「バーチャファイター5」。今月は、新キャラの最新スクリーンショットと、新要素「VF.TV」&「VFターミナル」を特集！　開発インタビューでは思わぬ新情報が飛び出す……かも!?

バーチャファイター5

■メーカー	セガ
■ジャンル	3D大戦格闘ゲーム
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発　売　日	2006年7月稼働予定
■使用基板	LINDBERGH

※記事中の画面写真、ゲーム内容などはすべて開発中のものです。

El Blaze エル・ブレイズ

転がってから突き上げるようなジャンピング掌底アッパー、その勢いで回転しながらの空中バックスピンキックがウルフにHIT！　躍動感あふれる連続攻撃だ。体格で劣るブレイズだが、機動力とトリッキーな動きで相手を幻惑できそうだ。今までの『VF』には居なかったタイプだけに、稼働初期に猛威を振るう可能性は十分にあるぞ！　今後のキャラクター紹介にも要注目だ!!

ルチャの神髄!?　流れるような連続攻撃に注目!!

どうなる『バーチャファイター5』!?
開発者インタビュー

鋭意開発中ながら、稼働が7月に決定したことで大いに期待感の高まる現在。果たして最新の『バーチャ』はどうなるのか？　本作のディレクターである大崎氏と片桐氏にうかがってみた。

動画を家に持って帰るのが"未来っぽい"

――ついに『バーチャファイター5（以下、VF5）』の発売時期が発表されましたが、まずは本作のセールスポイントと、何を担当されたかについて教えてください

大崎氏(以下文中敬称略)　今回のキーワードに"興行"というものがあるんです。『バーチャファイター4（以下、VF4）』では「VF.NET」がプレイヤーのコミュニティ形成の一助になったと思います。今回は、それをさらにバックアップしていこうという考えが元になっています。「スターが居ると興行が盛り上がる」という感じです。例えばプロレスやサッカー、野球なども同じだと思います。その環境作りですね。今回は、その場所をセガが用意したいと思っています。それがコンセプトとなり、「VF.TV」や動画の配信、AOUショーで発表した「スタープレイヤーシステム」といった考えに至りました。『バーチャ』はキャラよりもプレイヤーの個性が注目されることが多いので。プレイヤーの方がキャラが立っている（笑）。だから『バーチャ』にはいつもスタープレイヤーたちが居るんです。そういったことを踏まえ、プレイヤーがより注目されるようにしていきたいと考えています。

片桐氏（以下文中敬称略）　なるべくプレイヤーのみなさんの手助けになるようなシステムを、ゲーム全体を通して配慮して作っています。

大崎　個人的な担当パートとしては、動画配信サービスがあります。

片桐　僕はゲームディレクターとして、大まかにゲームの方向性を決め、そこへ向かって進めていく……というような仕事をしています。

――本作を作る際に「これはどうしても実現したかった」という要素はありますか？

大崎　実現したかったことは、先ほど出た"興行"にかかわることすべてです。『バーチャ』も『VF5』まで来て、いろいろと既存のものをブチ壊したかったという思いはありますが、それよりまずプレイヤーの要望をくみ取りたかったんです。その流れで一番実現したかったのは「VF.TV」です。ネット

する各種機能を大紹介!!

Eileen アイリーン

前号でその姿が公開された、新キャラの二人目がアイリーンだ。容姿は女の子だが、見ての通り中国拳法の使い手。格闘スタイルは"猴拳(こうけん)"、すなわち猿を模した形意拳。軽量級ならではの素早い攻撃に加え、拳法系ということで"構え"などにも期待できる。上の連続写真は、コンビネーションからの浮かせ技？　モーションの斬新さに興味をそそられる！

その動き、まさに"猿"のごとし!!

こちらは投げ技の連続写真。正面から相手の体を駆け上り、肩車のように乗ってからの蹴り～宙返り。軽業師のような動作は、まさにアイリーンのスタイルを象徴するようだ。相手を吹っ飛ばす距離によっては、リング際に追い詰めたときにリングアウトを狙う技として重宝しそう。

ワークを使って、各地に居る凄腕プレイヤーのリプレイデータを集めて配信することができるので、「どこどこにスゴイ強い奴が居る！」という情報が今までより全国に伝わりやすくなると思います。

片桐　"集まれる場所"を作れるというのはデカイかな、と思いますね。

大崎　もう一つやりたかったのは、自分の対戦の"動画"をダウンロードできるサービスです。うまい人のプレイを見るのは楽しいですし、自分のプレイを後でじっくり見ることができれば、対戦の最中には気付かないことでも、後で「俺って○○ばっかりしているから勝てないんだなぁ」といった感じで分析できます。大事な試合を記念に取っておくことだってできます。

片桐　客観的に、自分の対戦を見る機会というのはあまり無いと思うので、それが手軽にできるという楽しさを体験してほしいですね。

大崎　友達に自分の動画を見てもらって、意見を聞いたりするのも、コミュニティ形成に有用だと思うんですよ。「お前はこの距離でこんな技出してるから悪いんだよ」「2本目の動きは神がかってたね」とか。あと単純に、自分のプレイを家に持ってこられるのが"未来っぽい"(笑)。これも、コンセプトである"盛り上げ"に寄与できると考えています。今のところ言えるのはこれぐらいですが、まだほかにもいろいろと用意しています。

片桐　ほとんど言われちゃったんですが(笑)、僕は今言ったようなことを実現するために、「デジタル的な遊びだけど、アナログ感のあるゲーム性」の実現を目指しています『VF4』がすごくデジタルな感じのゲームだったので、『VF5』では多少アナログ感のある要素を入れつつ、それでいて「何でこうなったのか分からない」とはならないように、バランスを考慮して作っています。

——では「VFターミナル」について、可能な範囲で詳しく教えてもらえますか？

大崎　まずリングネームをその場で変えられます。元々『バーチャ』では「地名+リングネーム」なんていう文化があるのですが、それを付けたら画面上に表示されるというのは、『VF4』におけるキラーコンテンツの一つだったと思うんです。とはいうものの、「VF.NET」に入ることができない方もいらしたので、『VF5』ではぜひその面白さを多くの人に体験してもらいたいんです。　(P12に続く)

『バーチャファイター5』
統括ディレクター
大崎 誠氏

代表作:『アウトラン2』、『フェラーリ F355 チャレンジ』、『デイトナUSA2』ほか

『バーチャファイター5』
ゲームディレクター
片桐 大智氏

代表作:『バーチャファイター』シリーズ、『ファイティングバイパーズ』シリーズ、『アウトトリガー』ほか

テーマ立てのリプレイ動画や、全国～店舗などに分かれた情報を放送!!

VF.TV

いわゆる"ライフモニタ"の最新形態ともいえるのが、この「VF.TV」。全国の強者たちの対戦リプレイだけにとどまらず、特定のテーマに沿った動画が放映される。激戦を制し、君のメモリアルマッチを全国に流すのだ！

これは「店舗版エキサイティングバトルアワー」という番組のようだ。店舗内での対戦リプレイと思われる。ホームゲーセンで、恥ずかしいプレイはできないぞ(笑)。画面には勝敗数、過去10戦の成績など、細かいデータが表示されている。

こちらは「THE圧倒」という番組。その名の通り、ジェフリーがエクセレントでパイを破ったリプレイ。圧倒があるなら、大逆転などのテーマも存在しそうだ。

対戦中に使用されたコンボのリプレイ動画と思われる「THEコンボ」。自分なりのコンボを研究して、ギャラリーに見てもらうチャンスか!? 知らないコンボをここでチェックし、こっそり練習するのもアリ。

上の写真は個人総合ランキングエリア版となっている。対戦で獲得したポイントを全国／エリア／マイ店舗というカテゴリで集計し、発表するのだろうか!? 右の写真はマイ店舗の当日勝ち数ランキング画面だろう。何かのついでに初めて訪れたお店でも、どんな強豪が集まっているのかが分かりやすそうだ。

ARCADIA'S EYE

テーマ付きリプレイは『三国志大戦』にある"頂上決戦"などに近い感じと予想してみる。全国各地に居る超上級者たちの動画が、お店に居ながらにして見られるのはうれしい限り。また、オフィシャル全国大会のリプレイなども、当然放映されると思われる。こんなに至れり尽くせりで本当にいいのか!?

新要素「側面やられ」の新着写真。ジャッキーがサラの横から⇨Ⓚのような技を当て、Ⓟ始動と思しきコンボを決めている。ノーマルヒットでは浮かない技が、側面から当てると浮く……などがあるのか!?

(P13からの続き) 片桐　例えばPC版だと、リングネームやアイテムをその場で変えられない——といった問題があります。そういったさまざまなニーズを、よりプレイヤーが使いやすく、便利になるように消化した形ですね。

大崎　当然、リングネームや自己PRを入れられるし、取得したばかりのアイテムがどんな感じかを、画面で確認しながらカスタマイズできるというのは大きいですね。今回はアイテムそのものの種類が増えたことに加え、装着する部位が大幅に増えているので、やっぱり見て付けられるというのは楽だし、楽しいと思います。

片桐　いくらサムネイルで情報を表示しても、実際に付けたら「コレとコレは合わないね」ということがあると思うので、それを画面で見ながらできるのは便利ですよ。

——確かに、『VF4』では携帯で「VF.NET」につなぎ、アイテムの組み合わせを試しながらプレイしていたことを考えると、非常に便利そうな機能ですね

大崎　後はICカードの復旧・再発行ができます。最近はカードを使うゲームが多く、カードを無く

VF TERMINAL 豊富なカスタマイズ機能を活用して"オレ流"を主張しろ!!

「VF.NET」を使っていなくても、アイテム装着やリングネームなどをカスタマイズできる筐体。それが「VFターミナル」だ。下にあるインタビューでは『MJ』に実装されていた"ICカード再発行機能"追加という、非常にうれしい機能の追加が語られているぞ！

ARCADIA'S EYE

何といってもプレイヤー的にうれしいのは、ICカードの再発行（筆者紛失経験済み）。愛着あるカードをうっかり紛失しても大丈夫。5万試合のアノ人も一安心だ！ また、学生など携帯やパソコンを持っていない人でも、カスタマイズができるのは心強い。まだまだこれ以外の機能もありそうだが……!?

回転！ 拡大！ 自由自在!!

取得したアイテムを、すぐに付けたくなるのは人のサガ。「VFターミナル」を使えば、画面でどんなアイテムかを確認しながらカスタマイズ可能。しかも、写真にあるように回転、拡縮といった機能が付いているので、ほかのアイテムと見比べつつカスタムできるのだ!!

カスタマイズを確認可能！

上の写真では、装着部位に"メガネ"、"耳"と並んでいる。そう、『VF5』では、アイテム装着個所自体が大幅に増えたのだ。これで「メガネを着けるとピアスが着けられない……」といった悩みも解消！ そして、携帯やPCを使わなくても、リングネームや自己PRを付けられる。左の写真にあるように、カナや英数はもちろん漢字の名前も付けられるぞ!!

イメージデモ編集!?

これは「イメージデモ編集」の画面。獲得したアイテムでコーディネートしたマイキャラを、動き方や背景までカスタムしてデモとして使用できるのだ。

闘いの日は見えた!!

ついに"7月稼働予定"という告知がされた『VF5』。長く、そして熱い闘いが始まるXデーまで、後3カ月"来るべきその日に備え、今からイメトレするもよし！ とことん『FT』を遊んでおくのもよし！

してしまった人というのは結構居ると思うので。

片桐 『VF4』を作っていたころは、再発行までは視野に入れていなかったので、後から付けるのは難しかったんですが、今回は始めから組み込んでいます。そういう部分でも、プレイヤーが遊ぶ手助けになっていると思います。

――自分も何度か無くしましたが（笑）、ICカードの復旧・再発行は非常にうれしいですね

大崎 また、時期は未定ですが、"大会サポート機能"というものを実装する予定です。簡単に説明すると、店舗で大会を開く際に、お店やスタッフ方の手間が極力かからないように、「VFターミナル」がいろいろ手助けしてくれるモードです。

片桐 やっぱり、大会はやってほしいですから。でも、手間がかかるとか、うまく運営できるかなど、問題がいろいろあると思うんです。そこを「VFターミナル」が軽減し、簡単な操作で大会をサポートしてくれるようなものを開発しています。

大崎 大会サポート機能を使うことで、お店の方が「こんなに楽なら大会を開いてもいいかな？」と感じて、たくさん開催してもらえればいいな、と思っています。僕はゲームセンターでバイトしいたことがあるんですが、大会の運営というのはホント大変なんですよ（笑）。

片桐 僕もその経験はありますが、かなり大変でした（笑）。

大崎 大会というのは、今まで店員さんのマンパワーに頼っていた部分が少なからずあったと思うんです。店員さんの仕切りがうまい、声が大きい、マイクがうまいとか。それが無くても大会がスムーズに運営できる、これが今の段階で言えるターミナルの主な機能ですね。後は、まだ言えない機能がいろいろと……（笑）。

片桐 簡単にいうと「VFターミナル」とは、とにかくいろいろとサポートするモノですね。もちろんプレイヤーはサポートするし、お店もサポートするし、カードやネットワークなどもサポートする。『VF5』を遊ぶ上で、役に立つ道具と思ってもらえれば間違っていないと思います。

――さて、今回のインタビューはいかがだったろうか？ 次回のインタビュー後編では、気になるゲーム本編を予定。システムや新キャラ&旧キャラなど、気になる部分をトコトン追求するぞ！

次号、インタビュー後編！ゲームシステムに迫る!!

ついに稼動開始! エピック2までを攻略!

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

いよいよ稼動が始まった『ドルアーガ オンライン』。今回は序盤に役立つ冒険の知識と、第２章までの五つのエピックを攻略しよう。クエストにも積極的にチャレンジすべし！

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー ：ナムコ
■ジャンル ：アクションRPG
■操作方法 ：タッチパネル＋1ボタン
■稼動予定日 ：2006年3月予定
■使用基板 ：SYSTEM256＋PC

Text：C•LAN、カイゼルちくわ

オーンの地へ降り立つ前に 冒険の手引き

まずはゲーム全般にかかわる基礎知識を解説。基本操作と戦闘のセオリーを覚えながら、スムーズに冒険を進めていこう。

序盤のエピックはチュートリアルのような役割を持ち、全体的に難易度は低めに設定されている。しかし、その分使える技は少なく、パラメーターも低い。この下積み時代をどう過ごすかで、中盤以降の展開にも少なからず影響が出てくるぞ。冒険を始める前に、[illegible]

チュートリアルのような役割を持つエピック1。操作方法を確認しながら、[illegible]

I アイテムを獲得せよ

[illegible]

II タッチパネルならではの操作

[illegible]

III 急がば逃げろ!? 残りタイムにご用心

[illegible]

IV ショップでは何を買うべきか？

[illegible]

キャラ固有の特殊能力を使いこなそう

各キャラクターがランクアップで覚える特殊能力も豊富。3系統に分かれた能力の性質を理解して冒険をスムーズに進めよう。

SKILL スキル

スキルとは常に効果を発揮し続ける常駐タイプの能力。攻撃や防御の能力が上昇するものが多いが、ヤング・カイのAP自動回復や、ゼオパルガの攻撃スピードアップなど、特殊な効果を持つものも。

常時発動型

ランクが上がるほど基礎能力がアップする。パーティーエピックなどを活用し、効率よくランクを上げていこう。

ARTS アーツ

[illegible]

無制限型

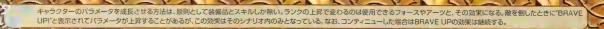
[illegible]効果が多い。複数の敵やキャラに有効なアーツもある。

FORCE フォース

フォースはAPを消費して繰り出す強力な必殺技。複数のキャラがタイミングを合わせればより強力[illegible](詳細はP.19)。ボス戦ではこれを活用したい。

AP消費型

複数のキャラでフォースを使うと、効果は少しずつ上昇。4人で出せば最後の術者のダメージや回復量は2倍に！

キャラクターのパラメータを成長させる方法は、原則として装備品とスキルしか無い。ランクの上昇で変わるのは使用できるフォースやアーツと、その効果になる。敵を倒したときに"BRAVE UP!"と表示されてパラメータが上昇することがあるが、この効果はそのシナリオ内のみとなっている。なお、コンティニューした場合はBRAVE UPの効果は継続する。

冒険で困らないために

キャラクター別役割&獲得技一覧

4人のキャラクターについて、基本戦法やパーティーでの役割を解説していこう。ランクに応じて修得する特殊能力も、ランクD＋のものまでを公開！

鉄壁の防御こそ最大の武器

攻撃力、防御力ともに優れた前衛役のギルガメス。攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで発動する「ガード」は正面180度からの攻撃をすべて無効化し、さらに防御成功時、APもわずかに回復する。

移動速度は遅いが、敵を2回タッチすることで出るダッシュアタックの高速移動で補えるぞ。

前に出て敵と接近して戦うのが主な役割だが、攻撃よりも防御を重視した立ち回りを心がけよう。

敵を集めてガードで押さえ、攻撃は攻撃力が高いキャラに任せるのが基本だ。強敵と戦う際には無敵時間のあるフォースを使うなどして、極力ダメージを受けないように！

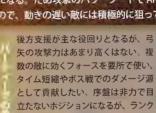
無傷の鉄壁前衛というだけで、仲間もかなり安心できる。

ランク	習得アーツ	習得フォース	習得スキル
F-	ヒート	サンダースラッシュ	
F	プロボーク		
F+			ディフェンス
E-		アースクラッシュ	
E	ガードII		
E+	ヒートII		
D-	パリング		オフェンス
D	ガードIII		
D+	プロボークII		

ギルガメスの技は飛び抜けて強力ではないが、使い勝手がよくAP消費は少なめで、一人プレイ、パーティープレイの両方で役立つ。

常に攻撃力上昇のアーツ「ヒート」を使った状態を保ち、2匹以上の魔物に囲まれたら、「サンダースラッシュ」で片方を一気に倒そう。ガードで敵を正面に集め、範囲攻撃技の「アースクラッシュ」などで一掃するのも有効。パーティーの仲間が敵に追われているときは、近くの敵を引き付けるアーツ「プロボーク」で助けに入ってあげよう。

ヒット&アウェイで敵の体力を削れ

ワルキューレの特徴は遠距離から放つ弓矢での攻撃だ。間合いを計りつつ繰り返し撃つのが基本。ただし攻撃力不足は否めない。ハリケーンショットを覚えればその不安は緩和されるが、今度はAP不足がネックになる。ため攻撃のパワーソードでAPを回復できるので、動きの遅い敵には積極的に狙っていこう。

後方支援が主な役回りとなるが、弓矢の攻撃力はあまり高くはない。複数の敵に効くフォースを要所で使い、タイム短縮やボス戦でのダメージ源として貢献したい。序盤は非力で目立たないポジションになるが、ランクが上がれば回復要員にもなれるので、一躍活躍の場は増える。

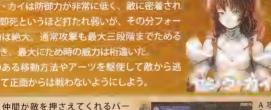
序盤エヒックは辛抱の時期。大器晩成型のキャラクターだ。

ランク	習得アーツ	習得フォース	習得スキル
F-	鷹の目の術	ホーリーレイン	
F			ストライク
F+	羽隠れの術		
E-		ハリケーンショット	
E			ドッジ
E+	鷹の目の術弐		
D-	氷結の術		
D	羽隠れの術弐		
D+		ヒールレイン	

アーツはサポート効果が中心。羽隠れの術は攻撃を行なうと姿が見えてしまうが、数秒は完全無敵なので、安全に回復や退避を行なうための時間稼ぎにも使える。氷結の術は弓攻撃で敵の動きを遅くするアーツだ。レイン系のフォースはいずれも3段階のためが可能で、ため時間に比例して範囲が広がる。ハリケーンショットのハイフォースはボス戦で有効だが、ゾーンを外れないように注意したい。スキルのストライクはクリティカル率アップ。ドッジは回避率アップだ。

強力なフォースで敵を一掃せよ

ヤング・カイは防御力が非常に低く、敵に密着されるとほぼ即死というほど打たれ弱いが、その分フォースの威力は絶大。通常攻撃も最大三段階までためることができ、最大にため時の威力は桁違いだ。

クセのある移動方法やアーツを駆使して敵から逃れ、決して正面からは戦わないようにしよう。

仲間が敵を押さえてくれるパーティー戦でこそ、ヤング・カイの本領が発揮される。常に味方の後ろから、ため攻撃やフォースを連発しよう。

ただし最初からHP回復のフォースを持っているのはヤング・カイだけなので、仲間の状態を常に確認し、回復を怠らないように！

攻撃と回復で味方を補助。AP回復薬は必ず携帯せよ。

ランク	習得アーツ	習得フォース	習得スキル
F-	プロテクション	ヒール	
F			加護
F+	メディテイション		レジスト
E-		ファイヤーエレメント	
E			マナ
E+	コンセントレーション		
D-		コールギル	
D	プロテクションII		加護II
D+	チャーム		

回復用フォース「ヒール」や強力な攻撃用フォースに注目が集まりがちだが、自分へのダメージを一定量無効化してくれる「プロテクション」や、ため攻撃やフォースの詠唱時間が短縮される「コンセントレーション」は常に使っておきたい必須技。また、ギルガメスの幻影を召喚する「コールギル」は、敵を引き付けてくれる便利なフォースだ。序盤唯一の攻撃用フォース「ファイヤーエレメント」は地面に火柱を出す技なので、敵の足元以外にも、移動先を読んで使っていこう。

相殺攻撃で活路を開け

ゼオバルガは肉弾戦に特化したキャラ。ため攻撃の"相殺"は、敵の攻撃に合わせれば打ち消しつつ攻撃できる。相殺は3段階のためが可能で、これに比例して範囲と有効時間がアップ。脚の遅さがネックとなるので、スラッシュ移動か四足歩行パーツを買うなどして、ほかのメンバーに遅れないようにしたい。

前衛に出て敵を殴るのがメインの仕事。フォースも攻撃に特化したものが多く強力だ。慣れてきたら相殺で回復役の負担を減らしていきたい。なお、相殺は腕を装着した状態でないと使えない。切り離した腕に攻撃を任せることもできるが、腕が無敵というわけではないので要注意。

マニアックなキャラだが、役回りの方向性は分かりやすい。

ランク	習得アーツ	習得フォース	習得スキル
F-	アームオフ/アームセット	サイコニウムドリル	
F		ウェポンバリア	ロックオン
F+	セーフティカット		
E-		スピンカッター	
E			タフネス
E+	ハイパーチャージ		
D-			ヘイスト
D	セーフティカットII		
D+		メテオシェイプ	

ゼオバルガ独自のアーツがアームオフ／アームセット。分離したアームは敵を攻撃するまで攻撃対象になることは無い。セーフティーカットはアームを強化し、ハイパーチャージは本体を強化するが、同時適用は不可能。フォースは高いダメージを与えるものが多いが、ウェポンバリアが少し特殊。これはアームオフ状態でのみ使用可能で、バリアの範囲内に居る敵の攻撃を無効化する。スキルのロックオンは命中率、タフネスはHP、ヘイストは攻撃速度がアップする。

装備品には特定キャラクター専用のものや、ランク制限が付いたものが少なからずある。レアなものになるほどその傾向は強い。トレードでうまく活用しよう。なお、敵がドロップしたアイテム（宝箱）はサテライトごとに独立していて、そのプレイヤーにしか見えない。ためらわずに取ってしまおう。ただし、お金の入った木箱は共通なので、ある程度分け合いたい。

EPIC 1

滅びの予言　堕ちた女神
過去からの来訪者　復活

エピック1はストーリーの導入部となる内容で、またそれほど難易度は高くはない。ただし、一部強敵となるボス戦もある。これは右ページで大きく扱っている。

[illegible]

1-1 女神降臨　マップ1

道中ではグリーンスライムやレッサーローパーなどたくさんの敵が出てくるが、攻撃力が低いので問題無く戦えるはず。ダッシュアタックやガードの練習台にしてしまおう。ボス戦ではさらに多くの敵が出現するが、ボスを倒せばほかは全滅する。

1-2 オーンの地　マップ2 Aルート

ナイト系の強い敵も現れる。ダッシュアタックとフォースを惜しまず連発し、敵を各個撃破して進もう。

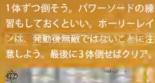
1-3 決意と約束　マップ3

道中は一本道だが、ブラックナイトとスカウトには要注意。ブラックナイトの突撃は確実にガードし、ダッシュアタック→サンダースラッシュの連係で倒そう。逃げ足の速いスカウトはダッシュアタックで倒せるが、[illegible]

ワルキューレ

1-1 審判　マップ4

宝箱からお金を回収しながら道なりに進む。神兵はワルキューレに気付くまで無反応なので、遠距離から1体ずつ倒そう。パワーソードの練習もしておくといい。ホーリーレインは、発動後無敵ではないことに注意しよう。最後に3体倒せばクリア。

1-2 失われた翼　マップ2 Aルート

ブルーナイトやレッサーローパーは弓連射＋パワーソードの併用が効果的。回復ポイントの南にある宝箱を見落とさないように注意。ボスのブラックナイトは遠距離で弓を連射。槍を構えたら左右に動いてかわそう。少しずれるだけで十分かわせる。

1-3 伝説の始まり　マップ3

[illegible]と時間切れの危険がある。ブルーナイト以下の敵にはパワーソードやホーリーレインを使い、急いで進もう。階段を上った先に居るブラックナイトは一撃が非常に痛いので慎重に。スカウトは攻撃すると逃げていくので、素早くターゲットを切り替えながら戦おう。続いて出現するレッドスライムはキャラを狙って炎の魔法を放つ。前兆の[illegible]を見極めて回避する。ジャンプで移動するのが安全だ。ボスのヤング・カイはブラックナイトと同様の方法で勝てる。

ヤング・カイ

1-1 時を越えて　マップ5

常にプロテクションを使用し、道中の敵はすべて離れた場所からのため攻撃で倒そう。1段階目のため攻撃でも一発で倒せるので、発見されない距離から攻撃すれば問題無く進めるはずだ。ボス戦も同じく、開始と同時に下がれば安全になるぞ。

1-2 魔城からの脱出　マップ6

ナイト系の敵も2段階ため攻撃でほぼ一撃なので、1-1と基本的な戦法は同じ。壁や柱に、攻撃を遮られないように気をつけよう。

敵に発見された場合はすぐに画面外に逃げ、もう一度発見されていない状態に戻そう。

1-3 遥かなる旅路　マップ3

出現する敵は1-2とほぼ変わらな[illegible]

[illegible]

1-1 大蛇の目覚め　マップ2 Bルート

ブルーナイト出現後、グリーンスライムがメインの敵となる。いずれも攻撃力は低いので恐れず殴りかかろう。タイムにも余裕があるので、アームオフ／アームセットや、相殺攻撃にも慣れておこう。ブルーナイト3体を倒せばクリアだ。

1-2 オーンの子ら　マップ7

敵は1-1とほぼ同じ構成。宝箱からお金を回収しつつ、スラッシュ移動を使って時間を短縮しよう。水路に居るブラックスライムを見落とさないように。回復ポイントを過ぎたらボス戦だ。ブラックナイトにはサイコニウムドリルをたたき込もう。

1-3 ゼオの人型　マップ3

スカウトは隅に追い込んで攻撃する。レッドスライムは魔法の予兆を見極めることに専念して慎重に戦おう。ボスはワルキューレで、間合いを離して弓を撃ってくる。あまり痛くはないので、接近したらサイコニウムドリルでガンガン攻撃しよう。

全国マッチングのオンライン協力プレイ、そしてコミュニケーションタワーを使ったカスタマイズがウリとなる本作だが、エピック1-3をクリアするまではどちらも行なえない。エピック2以降はパーティーエピックやクエストなど、遊びの幅が大きく広がっていくのだ。日替わりで配信されるクエストはレアアイテムが手に入る可能性があるので、何度も挑戦する価値アリだ。

ギルガメス

EPIC 1-3 BOSS

ハイパーナイト

1-3のラストで、ブルーナイトやブラックナイトとの連戦の後に出現するハイパーナイト。かなり攻撃力が高いが、ギルガメスの特技を生かせば楽勝だ。

ハイパーナイトは、構えた状態で正面にだれかが立つと、即座に攻撃してくるので近付きづらい。だがダッシュアタックで背後に回れば、振り返るまで無防備になるので攻撃し放題。フォースで一気に決める！

図体の大きな敵には、ダッシュアタックが非常に有効。連打し過ぎて、逆に敵の正面に立つことだけはしないように。

ヤング・カイ

EPIC 1-2 BOSS

ドルアーガの化身

あの「ドルアーガの塔」のラスボスといきなり戦うということで、身構えてしまうかもしれないが、結局は化身。実は一切何もさせず、一撃で倒せるのだ。

1-1のボス戦と同じく、ボス戦開始と同時に画面右奥の離れた地点に移動しよう。すると、ドルアーガの化身は何もしてこないのだ。その状態で最大までためた攻撃で終了！

一度見つかっても、画面外に逃げればまた立ち往生の状態に戻ってくれる。安全を確保してからためを開始しよう。

ヤング・カイ

EPIC 1-3 BOSS

ギルガメス

ヤング・カイにとってEPIC1最大の強敵となる、ドルアーガに操られたギルガメス。鉄壁の防御でこちらの攻撃を無効化してくるのがやっかい。

近付いてくるときはこちらの攻撃が全く効かないが、攻撃の前後には盾を構えなくなるので攻撃が当たる。攻撃モーションに入ったのを確認したら、すぐ横に移動してかわしつつ攻撃。この繰り返しで倒そう。

慣れないと怖いが、プロテクションをかけてあればやられはしない。危なくなったら逃げて、即ヒールで回復だ。

宝箱を逃さないために……

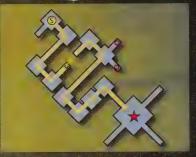
ステージマップ紹介

その1　EPIC1編

各キャラクターごとに違った導入から物語が始まるため、序盤のマップは特有のものが多い。マップ2の「オーン中央平原」でも、キャラによっては違うルートを進むので、印象がかなり違う。1-3は共通のマップ「聖地イシュタリオ」となるが、敵の配置が微妙に違うぞ。

青矢印＝Aルート
緑矢印＝Bルート

マップ6
魔城ガル・オーン・アデム

マップ7
ギルモア修道院

マップの見方

Ⓢ＝スタート地点　■＝仕掛けポイント
★＝ボスキャラクター　▲＝回復ポイント
●＝宝箱（配置場所はキャラによって異なる）

ヤング・カイは防御力のみならずHPも低く、ギルガメスと比べると3分の1にも満たない。なので上記のように、ほとんどのボス戦は攻撃を一撃も受けないで切り抜けるような、非常に緊張する戦いばかりだ。成長すれば身を守るためのアーツやフォースも覚えるが、それまではたとえ制限時間がきつくても、一人の時は逃げつつ戦う基本戦法を守ろう。

EPIC 2 聖竜への道

オーンに降り立った英雄たちの、本当の戦いが始まるEPIC 2。一つクエストをクリアして「アミュレット」を入手しないと、2-1から2-2に進めないぞ。

ギルガメス

2-1 黒金の騎士 マップ8

さほど強い敵は現れないが、セットで出現するブラックナイトに前後から挟まれると辛い。突進をガードした後は距離が離れてしまうので、そのまま攻撃するよりはダッシュアタックで一気に接近し、有無を言わさずサンダースラッシュで倒そう。

片方を撃破すれば、ガードがあるので楽に倒せる。

ボスキャラクター クロムナイト

通常攻撃以外にもワープや飛び道具、アースクラッシュまで使ってくるが、[illegible]はすべてガード可能。ダッシュアタックで[illegible]回り、フォースで大ダメージを[illegible]。

このオーラはアースクラッ[illegible]

2-2 クオックス マップ9

道中ではレッサーローパーの連続攻撃が痛いので、まずはガードでやり過ごしてから、サンダースラッシュなどを使って一撃で倒してしまおう。落石がある橋を渡る際には、橋の向こうに居るレッドスライムにダッシュアタックで駆け寄れば問題無い。

道中、ボス戦ともに、守りの要[illegible]絶対に倒されるな！

ワルキューレ

2-1 黒き刺客 マップ8

スカウトを追って西側のエリアへ向かう。スカウトのいる広場の奥にはブラックナイトが2体。鍵を開けた先にもさらに2体出現するので、タイムを見つつ戦うかどうかを判断しよう。後者は岩陰に戻ってホーリーレインを使えば安全に倒せる。

ボスキャラクター ブラックワルキューレ

鎌をかざすように構えると突進の合図。素早く移動してかわそう。魔法を使い始めたら、「!」マークに注意して弓を連射す[illegible]

2-2 クオックス マップ9

クリスタルを破壊した先には回復ポイントがあるので、ローパーにはフォースを使いまくっていい。ハリケーンショットを覚えていれば楽に進める。レッドスライム～落石地帯は一気に走り抜け、間合いを離してローパーの群れにフォースを使おう。

ハリ[illegible]ロー[illegible]

ヤング・カイ

2-1 闇の追跡者 マップ8

敵がかなりの数待ち受けているので、ナイト系の敵などは無視してしまおう。鍵で開く門の先、細い道で待ち受けるブラックナイト2体が厄介だが、道の片側に両方の突撃を引きつけ、闘牛のように少し動いてかわせば簡単に逃げられるぞ。

[illegible]ともに[illegible]れにな[illegible]ので、注意しよう

ボスキャラクター サキュバス

一定ダメージを受けると無数のコウモリに化け、分身する厄介な敵。分身を攻撃すると反撃を受ける。本体はコウモリの姿のときに、赤いコウモリが交じっているものだ。

放置するとブルーナイトを召喚してくる。常に攻撃しろ！

2-2 クオックス マップ9

ローパーは足が速い上に、しつこく追いかけてくる嫌な敵。しかも密着されるとほぼ即死なので、追いかけられたら確実に画面外へと逃げよう。最大ため攻撃でないと一撃では倒せないので、前衛向きの仲間が居るなら任せてしまってもいい。

[illegible]一人で戦うのはかなり厳しい相手だ。

ゼオバルガ

2-1 三天使出現 マップ8

ゼオバルガはHPが多いため、回復ポイントまでゴリ押しして進む方法が序盤では有効。しかし、このエピックには回復ポイントが無く、ブラックナイトが4体出現するので慎重に進もう。槍をかわしたら反転までのスキにフォースをたたき込もう。

ブラックナイトは[illegible]になる[illegible]相殺を狙わないように。

ボスキャラクター レイン

[illegible]まくって速攻で倒そう。

2-2 クオックス マップ9

メインの敵はブラックスライムとグリーンローパー。回復ポイントまではフォースをどんどん使ってタイムを短縮しよう。レッドスライムを倒したら、スラッシュ移動で突き当たりまで移動。落石には当たらないぞ。ローパーにはスピンカッターが有効だが、ダメージは受けるので要注意。ウェポンバリアで無効化しながら戦えば確実だが、発動時にスキがあり、効果時間もそれほど長くはない。クオックスにもAPを残しておきたいので、相殺も狙いつつ乱用は控えよう。逃げてしまうのも手。

ここのツボ：このEPIC 2では2-2に進むために、どれでもいいのでクエストを一つクリアしないといけない。ほとんどの人はパーティープレイ未経験の状態だと思うので、次のページで紹介しているクエストを選ぶといい（選択が可能であれば）。クエストはエピックのステージよりも数段難度が高いので、回復アイテムを普段より多めに用意し、コンティニューも当然！　というくらいの姿勢で挑もう。

EPIC2-2 BOSS

クオックス

初のパーティーエピックの最後に待ち構える強敵、クオックス。大振り攻撃は、動きをよく見てかわせ！

クオックスは開幕後しばらく火炎弾を連発し、その後は前後の足の振り下ろしと突撃を繰り返してくる。戦闘開始と同時に側面から回り込むように近付けば火炎弾には当たらないので、後は弱点である頭を集中的に攻撃しよう。

振り下ろしの後しばらく続く落石は、落ちる場所に直前、影が差す。またクオックスの頭付近はほぼ安全地帯なので、前衛は気にせず頭を攻撃し続けよう。

クオックスの攻撃パターン			
火炎弾	前足振りおろし＋落石	後ろ足振りおろし＋落石	突進

前後の足を振り上げるモーションが見えたら、急いで離脱。振り下ろしは攻撃範囲が広く、真上からだとギルガメスもガードできない。

この吠える動作は、突進の前触れ。この後クオックスの前方直線上に居ると大ダメージを受けるので、すぐに攻撃範囲から逃れよう。

宝箱を逃さないために……

ステージマップ紹介　その2　EPIC2編

EPIC1と違い、二つのマップは全キャラクター共通のものとなる。ルートも1本道なので、制限時間を無駄にしないように先を急いでいこう。

マップ8
オーン中央平原

マップ9
クオックスの寝床

パーティーエピック&クエストの勧め

難しく見えるが、実はパーティー戦は一人用よりも楽！　助け合う多人数プレイの基本を伝授。

クエストは毎日入れ替わる！

パーティープレイの機会は、ストーリーの途中で発生するパーティーエピックと、ストーリーとは関係無い独自のクエストモードで発生する。このうちクエストは毎日その一覧の内容が入れ替わるため、常に狙ったクエストが選べるわけではない。

受け付け時間中に同じシナリオを選んでいるプレイヤーと自動的に合流するので、あとは旅立つだけだ！

待[illegible]回復ア[illegible]テ[illegible]えよう。

パーティープレイの基本

パーティープレイでまず気を付けたいのが、仲間から離れ過ぎないこと。各キャラクターの移動速度にはかなり差があるが、足は遅くとも敵を引き付ける担当であるギルガメスやゼオバルカを先頭に、ゆっくり進もう。お金なども足の速さに関係無く、均等に分け合うようにしたい。

いざ敵との戦いになった際も、前衛と後衛は離れ過ぎない方がいい。味方の近くでフォースを使うと味方に「フォースリング」が発生。このリングがあるうちにフォースを使うと「フォース連携」が起こり、フォースの効果が格段に上がるのだ。この連携は最大でパーティーの人数分続くので、4人パーティーだと……!?

ヒールで[illegible]は起こる。[illegible]ス戦では特に[illegible]しよう。

カイはパーティーの要

序盤のパーティープレイで重要な立場となるのが、回復フォースのヒールを持つヤング・カイ。画面左に表示される味方の顔アイコンの、青い外周がその味方のHPを表しているので、常に確認して回復を忘れずに。

顔アイコンをタッチすれば、その味方をすぐに対象指定できる。仲間を死なせるな！

次元の鏡を使おう！

一度プレイしたパーティーエピックは本来二度とプレイできないが、「次元の鏡」を使うことで参加できる。一度クリアしたシナリオなので楽に進めるし、EXPやお金もちゃんと手に入るので、シナリオに初挑戦する人を助けつつ成長に努めよう！

クエスト一部紹介

日替わりで現れては消えるクエストの数々、その一部を紹介しよう！

とらわれの英雄たち

孤立した状態で始まるシナリオで、合流が最初の目標。難度は低く、初挑戦に最適だ。

手強い敵も現れるが、数はさほどではない。2-2へ進む足がかりに最適だ。

財宝をもとめて

プレイするたびにマップやボスが変わる、ランダムクエスト。これも初挑戦に適している。

内容がランダムで難度は多少上下するが、ボスは弱めで初心者にもお勧めだ。

インター独り言　必須ではないが、パーティープレイでぜひ使ってほしいのがチャットアイコンによる連絡の取り合い。例えば敵が多いときなどは、熟練のプレイヤーでも仲間に気が回らないことが多い。危なくなりそうなときに「たすけて」といったアイコンを出せば即座にヒールなどをかけてもらえるはずだ。まずはプレイ開始時に「よろしく!」のアイコンを出す辺りから始めてみよう!

戦場はアーケードへ!!

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION™

『ソウルキャリバー』シリーズの核となる基本的なシステムを中心に、初めての人にも分かりやすく解説。また、全キャラのオススメ技をピックアップしつつ攻略するぞ。これを機会にキミもソウルキャリバーの世界へ踏み込んでみよう!

コマンド表記について

記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを長く押す
- ●：ボタンを押しっ放し（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバーを入れっ放し
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- ⓐⒷ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
- ■メーカー　：ナムコ
- ■ジャンル　：剣劇対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2006年4月予定
- ■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

※今回の記事はすべて開発途中のバージョンを基に作成しております。

基本操作一覧

攻撃やガードの方法は、既存の3D格闘ゲームとほぼ同じ。それ以外で必要な操作方法を下に解説。独特なシステム（操作）は、写真付きで紹介するぞ。

Text・OYZ

操作	解説
8WAY-RUN 任意のレバー方向に入れる	8WAY-RUNとは、任意の方向（8方向）にレバーを入れ続けることでできる移動方法。随時方向転換可能で、この動作中専用の技もある。
投げ・投げ抜け Ⓐ＋Ⓖ or Ⓑ＋Ⓖ（抜け：Ⓐ or Ⓑ）	基本的に立ち状態の相手を投げることが可能。入力方法は2種類あり、Ⓐ＋Ⓖ or Ⓑ＋Ⓖ。投げ抜けはそれぞれⒶ、Ⓑに対応している。
ジャンプ Ⓖを押した状態で⇧要素	Ⓖボタンを押したまま、レバーを上方向（⇖、⇧、⇗）に入力するとジャンプする。ジャンプ中に攻撃ボタンでジャンプ攻撃が出せる。
空中制御 空中で技をくらった際に、任意のレバー方向	浮かされた状態の時に、吹き飛び方向をレバー（8方向）で若干制御できるシステム。これで空中コンボやリングアウトを防ごう。
受け身 前方：⇨＋Ⓖ　後方：⇦＋Ⓖ その場：Ⓖ　左右：⇧＋Ⓖ or ⇩＋Ⓖ	ダウン直前にコマンドを入力すると、受け身を取って即座に起き上がる行動。ただし、受け身中は無防備なので、状況を見極めて使おう。
起き上がり行動 前転：➡　後転：⬅　横転：⬆ or ⬇ その場：Ⓖ	ダウン中の行動は、全部で5種類。起き上がり攻撃は存在しないが、攻撃ボタンを押せば通常の攻撃を出しながら起き上がる。

ガードインパクト
対上・中段：⇨＋Ⓖ or ⇨＋Ⓖ
対中・下段：⇘＋Ⓖ or ⇘＋Ⓖ

相手の攻撃を弾き返し（受け流し）、有利な状況を作り出せるシステム。

ソウルチャージ
Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓚ

いわゆる気合ため。チャージ後は、ガード不能に変化する技もある。

SCⅢ事典

この世界で生き抜くために!!

ソウルキャリバーⅢにおける攻防

特徴的なシステムが多い本作。その中でも実戦で重要度の高いものをピックアップ。基本の8WAY-RUNから、ちょっと特殊なガードインパクトやソウルチャージまで余すところ無く解説していこう。

自由自在に動き回れ!!

ステップ・8WAY-RUN

『ソウルキャリバーⅢ』最大の特徴は、手前や奥のフィールドを使ってできる立体的な動き。そこで重要となる二つの移動法、ステップと8WAY-RUNについて細かく解説していくぞ。

ステップとは4方向に可能な短い移動手段のこと。それぞれレバーに対応し、前後にステップするなら⇨ or ⇦を、手前や奥など左右にステップするなら⇩ or ⇧を入力することで移動できる（右写真参照）。

もう一つが8WAY-RUNで、本作では主力となる移動法だ。レバーを長く入力することで任意の8方向に移動することが可能で、随時方向転換やガードができる。

また、手前や奥に移動中であれば、直線的な攻撃（主に縦斬り）を避けやすい。ステップと違い移動を継続して行なえるので、相手の側面に回り込みながら接近することもできる。その上、8WAY-RUN中に出せる専用の技があるため、それを利用した戦術も可能だ。

いいことだらけの8WAY-RUNだが弱点もある。動作中は被カウンター状態のため、横斬りを受けると被害が大きくなってしまうのだ。

他の3D格闘ゲームで前後ダッシュに当たるのがこれ。瞬間的に間合いを詰めたり、あるいは離したりするのはこれが一番。

いわゆる避け。瞬間的な避け性能は8WAY-RUNよりも上で、主に相手の縦斬りに合わせて使う。タイミングが重要。

万能な接近手段。8WAY-RUN中の技を素早く出したい場合は、レバーを2回入力するといい。⇧Ⓑなら⇧⇧Ⓑといった具合。

フィールドを考えた攻防

特徴的な2種類の攻撃方法

8WAY-RUNの移動を考慮しつつ、攻撃を組み立てる。縦斬りと横斬りのメリット or デメリットをそれぞれ覚えて使い分けよう。

縦斬り

縦斬りは中段攻撃のものが多く、全体的に発生が早い傾向にある。突きや突進系の技はリーチに優れているので、相手の接近を阻むことができるし、⇧Ⓑなどに代表される浮かせ技（これも縦斬り）は、その後の空中コンボが狙えるため、ヒット時のリターンが大きい。

しかし、縦斬りは8WAY-RUNや左右ステップに弱い。特に、常に移動し続けている8WAY-RUNに対して当てるのは困難だ。

縦斬りは重要なダメージソース。威力が高いぞ。

ただし、8WAY-RUNに弱い。状況を見極めて使おう。

横斬り

Ⓐ.Ⓐなど発生の早い横斬りは上段のものが多く、威力は低め。中下段の横斬りは、リーチこそ長いものの、発生が遅い傾向にある。

その分、横斬りは8WAY-RUNに対して非常に効果的。避けられることが少なく、8WAY-RUN中の相手にヒットさせればカウンターヒットとなるので、技によっては大きなリターンを取れる。

実戦では、前者は近めの移動防止に、後者は中間距離のけん制に使うといいだろう。

8WAY-RUNに効果的。敵を封じ込めやすいぞ。

攻撃発生の遅いものは、つぶされやすいので注意。

投げ

基本の正面投げは、Ⓐ＋Ⓖ、Ⓑ＋Ⓖの二つ。同じ入力でも決まる状況により、側面投げや背後投げにもなる。

側面からだと投げが変化。立ちガードを崩せ。

投げ抜けの仕組み

投げ抜けが可能なのは、正面と左or右投げの三つ。背後投げは回避不能（ヴォルドとアスタロスのみ可）だ。入力はⒶ＋Ⓖの投げにはⒶボタンを、Ⓑ＋ⒼにはⒷボタンを押すことで成立。猶予時間は比較的長いので、つかみ動作を見てからでも間に合うぞ。

なお、コマンド投げに関しても同様にして投げ抜け可能。ただし、猶予時間は若干短くなっている。

SCⅢ事典

不利な状況を切り抜けろ!

起き上がり行動

Text : OYZ

ダウンした状況から抜け出せず、そのままK.O.。そうならないためにも、受け身とは何か？　ダウン中にできる行動はどういったものがあるのか？　防御側の視点を中心に解説していこう

攻撃をくらって吹き飛ばされた後や地面に倒れ込む瞬間に可能なのが受け身。ダウン状態にならずに起き上がる行動だ。受け身は、地面に接触する直前に、Ⓖ or ⇨ or ⇧ or ⇦ or ⇩ ＋Ⓖと入力。成功すれば即座に起き上がることが可能だ。ただし、受け身中には無防備な状態があり、そこに攻撃を重ねられるとガードすることができない。相手と近い位置関係の場合は、受け身を取らない行動も重要だ。

一方、起き上がり行動とは、受け身を取らずにダウンし、その後ダウン状態から起き上がる行動を指す。起き上がり動作が始まれば、その瞬間からガード可能なので受け身と違ってスキは無い。なお、5種類ある起き上がりの性質については、右上表を参照してほしい。

これが受け身。ダウンすることは無いが起き上がるまでの間にスキがある。

一方、これが起き上がり行動。起き上がり始めれば、その動作中でもガードできる。

その場起き上がり	ダウン中にⒼボタンを押すことで、その場で起き上がる。起き上がり行動の中で最も早いのが特徴。ガードに移行するのも早いので、すぐにガードしたい場合に有効。
前転／後転起き上がり	ダウン中に➡ or ⬅と入力することで、前転 or 後転しながら起き上がる動作のこと。前転は間合いを詰めながら、後転は間合いを離しながら起き上がることが可能。
横転	ダウン中に⬆ or ⬇の入力で手前か奥に転がる動作をする。横転自体は起き上がる動作ではなくダウンが継続。連続で3回入力するか、横転中にⒼボタンを押すと起き上がる。
起き上がり攻撃	いずれかの攻撃ボタンを押すと、起き上がりながら通常攻撃を出す。特に無敵があるわけではないので、つぶされることもある。なお、起き上がり中はしゃがみ状態と同じ扱いだ。

オススメ起き上がり　その1

見る。相手が追い打ちしたら1発くらって

特殊なタイミングの起き上がり行動

浮かせ技をくらった後は、受け身が取れない。これは空中でコンボをくらった後でも同じ。ただし、この場合は着地の瞬間にすぐに起き上がり行動に移れるタイミングがある。この場合、受け身と同じように見えるが、こちらはガードが可能な起き上がり行動だ。

空中コンボの後に可能なのは、特殊なタイミングの起き上がり行動。スキは無いぞ

オススメ起き上がり　その2

大ダメージを与えるチャンス!

空中コンボ・スタンコンボ

Text : OYZ

ここでは、代表的な空中コンボと新しく導入されたスタン状態を利用したスタンコンボの作り方を解説する。これを自分のキャラに応用すれば、即実戦投入も夢じゃないぞ。

『ソウルキャリバー』シリーズの空中コンボは、かなり特殊。というのも、吹き飛ばされた側は空中制御（後述参照）を使い、若干だが操作できるからだ。このため、基本の空中コンボは、浮かせ技→ダメージの高めな追撃を1発、というシンプルなもの。仮に浮かせた後に3段の連係を決める場合は、2、3段目は攻撃判定が広く、攻撃間隔が狭い連続攻撃でないと回避される可能性が高い。

空中コンボは、比較的威力の大きなもので1回追撃するのがソウルキャリバー式。

空中制御

浮かされて空中で1発以上追撃をくらった後は、レバーである程度操作が可能。これが空中制御だ。1P側では基本的には相手から遠ざかるように⬅や⬆と入力。ただしリング際などは、落ちないよう⬇、➡、⬆と入力するといい。

スタンコンボ

本作から可能になったのがスタンコンボ。特殊なやられ状態であるスタン状態（欄外参照）を継続させ、地上で続けて攻撃を当てるコンボだ。具体的な決め方は下の写真を参照してほしい。

スタンする技を当てることが第一。カウンターヒットでスタンするものもある。

次に違うスタン状態を誘発する技を当てる。すると……

さらに追撃が可能だ。同じスタンを誘発する技だと、スタンが継続しないので注意。

SCIII事典

これぞキャリバーのだいご味!!

ガードインパクトの仕組み

Text ○○○

剣劇で起こる激しいつば迫り合いや弾き合い、これを見事にゲーム中のシステムとして取り入れたのがこのガードインパクトだ。相手の行動を読み切り、効果的な一撃を決めろ！

ガードインパクトとは当て身の一種で、成功すると相手は大きく体勢を崩し、こちらが有利になるアグレッシブな防御方法だ。ただし、失敗するとスキが出来てしまうため、適当に出すのは危険。相手の連係を読み切ったときや発生が非常に遅い攻撃に合わせるなど、狙いどころを工夫する必要がある。

入力方法は４種類。⇨＋Ⓖと⇧＋Ⓖは相手の上段 or 中段攻撃に、⇩＋Ⓖと⇩＋Ⓖは中段 or 下段攻撃に対応している。

成功時、相手はガードできず無防備な状態になるため、そこに発生の早い技で反撃が可能。ただし、この無防備な状態でも、相手はガードインパクト（これをリバースインパクトと呼ぶ）でのみ対抗できる。このため、ガードインパクトが成功した後も、リバースインパクトを考慮に入れた反撃が必要になる。

ガードインパクトが成功すれば、こんな感じで体勢を崩す。ここに攻撃をたたき込め！

失敗するとスキが出来る。むやみに使わず相手の攻撃にタイミングを合わせて出そう。

ガードインパクト後の攻防

ガードインパクトが成功したときに取る行動は主に二つ。「相手の硬直に間に合う発生の早い技で反撃する」or「リバースインパクトを警戒して、あえて攻撃発生が遅い技で反撃する」の２通りだ。前者の場合、⇩Ⓑなどの浮かせ系の技が、発生が早くダメージも与えられるので一般的。一方、後者の場合、発生が遅くても大ダメージを与えられる技が理想だ。

ガードインパクト成功!!

リバースインパクトをしないと読んだら……、

最速打撃!!

ある程度発生の早いコンボ始動技で反撃するといい。

Ⓐ,Ⓐなどの攻撃は発生が早いもののダメージが小さ過ぎる。ガードで防げない発生速度を持つコンボ始動技となると、⇩Ⓑなどの浮かせ技が適切だ。自分の読みを信じて思い切って出そう。

リバースインパクトをすると読んだら……、

遅らせ打撃!!

リバースインパクト空振りのスキに攻撃を当てよう。

リバースインパクト対策は必須。前持ってリバースインパクトの空振りにヒットする技を選んでおこう。キャラによっては、構えチェンジ→構え専用技などが間に合うぞ。

⇨＋Ⓖと⇧＋Ⓖの違いとは!?

キャリバー界での自分を見付け出せ!!

キャラ選択の指針

空間を使った駆け引きが重要となる『ソウルキャリバーⅢ』。各キャラを得意とする距離別にまとめ、特徴や闘い方を挙げてみた。独自の闘い方をするキャラはテクニカルと位置付けてみたぞ。

Text ○○○

近距離・スピードタイプ

タキ、ユンスン、タリムは、手数の多さで近距離戦を圧倒するタイプ。技のリーチは全般的に短いものの、攻撃発生の早い技を多く持っており、回転力のある技や連係で相手を圧倒するのが特徴だ。

なお、スピードタイプではないものの、近距離が得意な重量級ということでロックもここに分類。

遠距離・パワータイプ

リーチの長い技を多く持つ。ソン・ミナ、セルバンテスはその武器の特徴を生かして闘う中量級。ザサラメール、アスタロス、ジークフリート、ナイトメアは、破壊力のある大技を振り回す重量級キャラ。敵に踏み込ませずいかに自分のペースで闘うか、そんな守備的な闘い方が好きな人向き。

中間距離・スタンダードタイプ

どのレンジでも闘えるのがこのタイプ。使いやすい技を数多く持っており、キャラごとに核となる優秀な主力技もある。自分なりに連係を組み立てて攻めることができる上に、対応型スタイルで闘いやすい面も併せ持つ。とにかく、いろいろな動きをしたい人にオススメのタイプだ。

テクニカル

特殊な構えや背後攻撃など、クセのある攻撃を持つのがこのタイプ。ちょうどスタンダードと対極に位置する。構えの種類が多く、操作が複雑なこともあり、扱いはやや難しめ。ただ、これらを使いこなせれば、奇抜な戦術や突拍子もない行動が可能。独自の戦法を組みたい人にオススメだ。

SCⅢ事典

長い、早い、使いやすいの三拍子!!

エイミ

ラファエルとは違って、隙が少なく使いやすい技がそろっているエイミ。攻撃力が極端に低いのが難点だが、簡単さと見た目のおかげで人気は一番!?

Text：ハメコ

エイミはこんなキャラだ!!

- 攻撃力は低いが、素早い技が多い
- 同じレイピアを使うラファエルよりも横斬りが強い
- スタンダードな技が多く扱いやすい

基本戦法

ラファエルと同じくレイピアで闘うエイミは、リーチと発生に優れた技が豊富な使いやすいキャラ。ただし、攻撃力が非常に低いという欠点もあるので、立ち回りには慎重さが要求されるぞ。

中距離戦では、⇨Ⓑ.Ⓑの先端を当てるようにけん制しながら、横方向への 8WAY-RUN で動き回り、浮かし技の⬋or⬉Ⓑを繰り出すタイミングをうかがっていく。相手の 8WAY-RUN に対しては、ガード崩しを兼ねた⇧Ⓐが有効だ。ヒットした後は相手をしゃがみ状態にして若干有利となるので、中段の Ⓑ.Ⓑと⇧Ⓐでさらに選択を迫るチャンス。また、スタンコンボを狙える中段横斬りの⇨➡Ⓐで接近を図るのも面白い。発生は極端に遅いものの、ガードさせて有利になるので、続けて⇨Ⓑ.Ⓑや⇧Ⓐで攻めていける。

近い間合いでは⇨Ⓑ.Ⓑ、⇧Ⓐと併せて発生の早い Ⓐ.Ⓐ、中段横斬りである⇧Ⓐといったリスクの小さい横斬りも使える。これらで相手の動きを抑制し、まとまったダメージを与えられる投げ、下段の⇩Ⓑ＋Ⓚで崩していくといい。

けん制技のフォローに使えるのが、蹴り以外の中段をインパクトできる Ⓑ＋Ⓚ。インパクト成功後は Ⓑ＋Ⓚ中Ⓚがリバースインパクトされず確定するのだ。

オススメ技紹介

ハームフラッター　⬋or⬉Ⓑ

グラーシルカッター　⇧Ⓐ

サイレントタックブラス　⇨Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ

基本コンボ

1. ⬋or⬉Ⓑ→⇨➡Ⓑ＋Ⓚ⇩⇧⇨Ⓚ.Ⓚ
2. ⇩Ⓑ＋Ⓚ→しゃがみ状態で⇧Ⓑ
3. ⇨➡Ⓐ＋Ⓑ→背向け状態でⒷ＋Ⓚ⇩⇧⇨Ⓚ.Ⓚ

質実剛健を体現せし洗練された妙技で勝負!!

ファン

全体の技数こそ少ないが、それだけに扱いやすい技が一通りそろっている中華刀使いの元祖。中距離戦を得意としたスタンダードキャラだ。

Text：伊勢猫

ファンはこんなキャラだ!!

- 武器の見た目に反して、リーチに優れた技が豊富にある
- 基本技の性能が高く、攻撃の組み立ても覚えやすい
- 浮かせ技は扱いづらいが、お手軽な追撃でミスしにくい

基本戦法

発生の早い基本技で近距離戦は無難にこなせるが、リーチを生かした中距離戦こそファンの最も得意な間合い。リーチとダメージに優れた技の用途を覚えて、的確な場面で使えるようになりたい。

中距離戦の要となるのは、初段のヒット確認から追撃まで可能な⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ。1段目がギリギリ届く間合いから2段止めで使っていけば、2段目のみヒットした場合も攻めの起点となる。これを警戒して、相手がガードで対処し始めたら⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚの出番。こちらも2段止めからのヒット確認が可能なため、ディレイや投げを絡めた連係でガードを崩していける。

また、これらと併せていきたいのが、⇧Ⓐ、⬊or⬈Ⓐといった二つの単発下段技だ。いずれも発生は若干遅めだが、⇧Ⓐはヒット後に大幅有利でリスクも小さいけん制技。これに対して⬊or⬈Ⓐは、上段を避けながらダウンを奪う下段攻撃で、コンボ②を使ってダメージも与えられるのでお得だ。

近距離戦では、Ⓐ.Ⓐ、Ⓑ.Ⓑでの反撃とけん制が基本。いずれも発生が早く、反撃を受けない上に連続ヒットする優れた技だ。ただし、浮かせ技の⇧Ⓑは発生が遅く、硬直が長いので多用厳禁。立ちガードに対しては、⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ、⇧Ⓚなどの下段と投げで対処していこう。

SC早撃ち

範囲の広い攻撃を生かせ!!

リ・ロン

2本のヌンチャクを操るリ・ロンは、マキシとは違い、構えを使わない単発攻撃を主としている。姿勢の低い技を活用し、中〜近距離戦を仕掛けよう。

リ・ロンはこんなキャラだ!!

- ●武器攻撃は大振りなものが多く、蹴りは全体的に小振り
- ●主力技は姿勢が低く、上段攻撃を避けやすい
- ●大振りな攻撃が多いので、空振りのスキは大きめ

基本戦法

リ・ロンは接近戦よりは、一歩離れた間合いでの闘いが得意。ヌンチャクを使った技は範囲こそ広いものの、大振りな攻撃が多いため、空振りしないように注意したい。

中間距離では⇦⬅Ⓑ.Ⓑでのけん制が基本。姿勢が低くなるため上段攻撃を避けやすく、1発目ヒットでコンボ③が狙えるので、ダメージを与えやすい。しかし、8WAY-RUNには避けられやすいため、相手がこの技を警戒するようになったら、横移動に強い中段の⇦⬅Ⓐや、➡or⬆Ⓚを交ぜていきたい。また、発生は遅いもののスキが小さい下段の⇩Ⓐなども交ぜていこう。相手の技が空振りしたら、ダウンを奪える⇨➡Ⓑや、前述の⇦⬅Ⓑ.Ⓑで確定反撃を狙っていくのが効果的だ。

接近戦では、発生の早い⇨Ⓑ.Ⓑや、3段目カウンターでコンボ②が決まるⒶ.Ⓑ.Ⓚで固めたり、下段の⇩Ⓚや、中段かつ浮かし技の⇨Ⓚ、レバーとボタン連打でダメージがアップする投げのⒷ+Ⓖなどを使ってガードを崩すといい。また、こちらが不利な状況になったときは、姿勢の変化する技を有効に使いたい。空中判定になるため下段をかわせるジャンプⓀと⇦⬅Ⓚ.Ⓚ、姿勢が低くなる⇩Ⓚや⇦⬅Ⓑ.Ⓑなどで相手の技にカウンターを狙うのもアリだ。

オススメ技紹介

[illegible] ⇦⬅Ⓑ.Ⓑ

中段→中段と続く連続攻撃で、1発目はスタン、2発目は浮かせ効果を持つ。1発目の途中から姿勢が低くなるため、上段攻撃を避けられる上、ヒット時はコンボ③を狙える。リ・ロンの主力技だ。

[illegible] ⇧Ⓚ

姿勢を低くした状態で下段蹴りを出し、技後は背向け状態になる。ヒットすれば相手はダウンするので、ダウン中にも当たる下段の振り向きしゃがみⓀor中段の背向け中にⒷ+Ⓚ.Ⓑで二択になるぞ。

[illegible] ⇨Ⓑ.Ⓑ

中→上の連続攻撃で、2発目はディレイが可能。1発目カウンター時は回復可能スタン状態を誘発する。1発目がヒットしたのを確認して2発目を出すのが基本だ。スキが小さく[illegible]

基本コンボ

[illegible]

1. 立ち途中Ⓑ→Ⓐ.Ⓐ
2. Ⓐ.Ⓑ.Ⓚ(カウンターヒット)→背向けⒷ+Ⓚ.Ⓑ→⇩Ⓑ
3. ⇦⬅Ⓑ.Ⓑorジャンプ着地際Ⓚ→ⓀⒷ→⇦⬅Ⓑ.Ⓑ

オススメ技紹介

[illegible] ⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ

上段を避ける1発目がカウンターヒットすれば、3発目まで連続ヒットする連係技。基本は2発止めだが、2発目のみカウンター時はスピンやられになるため、3発目が連続ヒットしないことに注意しよう。

[illegible] ⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ

ノーマルヒット時のみ3発目までつながる中段始動の連続蹴り。カウンターヒットすると相手がダウンするのでヒット確認しつつ、Ⓚを押すように。ディレイ入力が可能な3発目は、カウンターでスタン誘発が可能だ。

[illegible] ⇩Ⓐ

発生こそ遅いもののリーチは長く、中距離で頼りになる下段の横斬り。基本的にガードされても反撃を受けず、ヒット時は大幅に有利な状況を作れる。始動モーションが同じ⇩Ⓑと併せて使[illegible]

基本コンボ

①は⇧Ⓑのノーマル&近距離ヒット時のみ決まる追撃で、受け身際を継続して攻められる。②が定番の追撃パターンとなり、⇦Ⓑや⇧Ⓐからも狙[illegible]上げた場合のコンボで、頭上に落下してきた相手に対して⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚの2[illegible]は②よりも若干低いがかなりの距離を運んでいける。

1. ⇧Ⓑ→⇦Ⓚ
2. ⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ(カウンターヒット)→⇧Ⓑ
3. Ⓐ+Ⓚ.Ⓑ→⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ

SCIII事典 [illegible]

中下段の細かい二択で削れ！

ティラ

2種類の構えや特殊な移動を持つティラだが、まずはメインとなる技の使い方を覚えよう。その後に構えの扱い方を取り入れても遅くはないぞ。

Text:OFT

ティラはこんなキャラだ!!

- 下段の小技が豊富なので、少しずつ確実にダメージを与えられる
- Ⓐ.Ⓐ、Ⓑ.Ⓑ、⇩Ⓐなど基本的な技が優秀
- 2種類の構えがあるため、攻めパターンの幅が広い

基本戦法

手数と威力には劣るものの、豊富な下段がウリ。発生の早さを生かした近〜中距離が得意だ。

中間距離のメインは横斬りの⇨Ⓐ。上段だが、8WAY-RUN対策になる上、発生が早いため先手を取りやすい。これに加え中段横斬りの⇨➡Ⓐ、前進しながら攻撃する⇨➡Ⓑ.Ⓑを交ぜてけん制しよう。縦斬りの多い相手なら、ヒット時に空中コンボ（カコミ参照）に移行できる8WAY-RUN中の⬋or⬉Ⓑを使おう。

接近戦は発生が早いⒶ.ⒶやⒷ.Ⓑを中心に、これらがヒットしたら二択を仕掛ける。メインの中段は⇧Ⓑ.Ⓐで、1段止めや2段目出し切りを使い分ければ、ガードされても攻めを継続できる。一方、下段の選択肢は⇦Ⓐや⇦⬅Ⓑなどがある。前者はガードされにくい下段技。後者はその後に構えに移行できる。

もう一つ、接近戦の主力となるのが⇩Ⓐ。発生が早く、標準的なキャラよりも若干リーチが長いため、技後のフォローや割り込みなどに使いやすい。その後は、中段の立ち途中ⒶorⒷorⓀに連係させるのが有効な連係だ。Ⓚが一番発生が早く、Ⓑ→Ⓐの順に遅くなる。特に8WAY-RUN対策としてⒶが優秀なので、状況により使い分けていこう。

オススメ技紹介

アイビスメヌエット ⇧Ⓑ.Ⓐ

ハイハットロビン ⇨Ⓐ.Ⓑ

ワイルドビートニク ⬋or⬉Ⓑ

基本コンボ

1. ⬋or⬉Ⓑ → Ⓐ+Ⓑ
2. 立ち途中にⒷ → ⇦Ⓑ
3. ホバリングラーク中Ⓐ+Ⓑ → Ⓐ+Ⓚ → ⇨➡Ⓑ.Ⓑ → ⇧Ⓑ

長いリーチとパワーで相手を押しつぶせ！

ザサラメール

中〜遠距離で強力な技を多く持つザサラメール。リーチで圧倒し、焦って接近戦を挑んでくる相手は、ⒶⒷで迎撃して大ダメージを奪ってやろう。

Text:Ige

ザサラメールはこんなキャラだ!!

- 全体的に振りが大きくリーチが長い技を多数持つ
- 強力な横斬りを多く持つため、攻撃がかわされにくい
- 一発の攻撃力は大きいが、動作が鈍い

基本戦法

ザサラメールは、体が大きいため動きが鈍いが、その分リーチが長く攻撃力が高いのが特徴。理想は、相手を寄せ付けずに勝つことだ。

主体となる中〜遠距離で強いのは⇦⬅Ⓐ、⬆or⬇Ⓐなどのリーチの長い横斬り。特に⬆or⬇Ⓐは上段すかし性能があるので非常に優秀。8WAY-RUNで様子を見ながらこれらの技でけん制し、相手の技の空振りを誘いたい。そのスキには⬉or⬋Ⓑを当てていこう。

相手がガードを固めるようであれば、⬉or⬋Ⓚや⇧Ⓑ、投げなどを駆使し、ガードを崩していこう。また、⬇or⬆Ⓑなどのガードブレイク技で有利な状況を作ってから二択を仕掛けるのもアリだ。

近距離では、Ⓐ.Ⓐ、Ⓑ.Ⓑ、Ⓑ.Ⓚ、⇩Ⓐなどで手堅く闘おう。距離が開くまでは無理をしない方がいいぞ。接近戦ではスキは大きいがⒶⒷが強力。上段だが発生が早く、カウンターヒットでスタン状態を誘発するため、⇦Ⓑで追撃が可能だ。相手のⒶ.Ⓐなどの技をくらった後に割り込むのが狙い目。

浮かせ技で使いやすいのが⇧Ⓑ。発生が早くワンコマンドで出せるため、とっさの場面で使いやすい。⬉or⬋Ⓑは、発生は遅いがスキが小さく浮きが高い。前述のすかしから使うほか、起き攻めで使えばリスクを軽減できるぞ。

やり込むほどに切れ味が増す!!

雪華

コンボ始動技の◆or◆Ⓑが非常に強い雪華。⇩⇧⇦やジャスト入力技といったテクニカル要素も多く、やりがいのあるキャラになっているぞ。

Text / ハメコ。

雪華はこんなキャラだ!!

- ●発生と威力、突進力に優れた技を豊富に持つ
- ●コンボ始動技の◆or◆Ⓑがとにかく強力
- ●⇩⇧⇦やジャスト入力技の存在で技術介入度が高い

基本戦法

居合を使う雪華は、発生と威力に優れた技を豊富に持つ。武器自体のリーチは短いが、突進力のある技が多く、十分にカバーしていけるだろう。また、一瞬でしゃがみ状態を作り出せる⇩⇧⇦絡みの戦法や、⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓐをはじめとした多数のジャスト入力技を持つため、テクニック次第で大きく伸びるキャラとなっているぞ。

中間距離では、8WAY-RUNで様子をうかがいつつ、中段の◆or◆Ⓑと下段の➡or◆Ⓐで二択を掛けるのが基本。相手の8WAY-RUNは、突進力に優れた⇨➡Ⓐで抑制したい。ヒット時は有利なのでさらに◆or◆Ⓑを絡めて選択を迫ろう。なお、これらの技が届かない遠距離では、高速突進する特殊動作のⒶ+Ⓚで近付くのも面白い。突進中はジャンプ状態で、動作は8WAY-RUN中の技（任意の方向+攻撃ボタンを押せば対応した技が発生）や各種投げ技でキャンセルできるため、接近しつつ二択を仕掛けていけるのだ。

近い間合いでは、⇩⇧⇦Ⓑと入力することで出る立ち途中にⒷと投げ、ジャスト入力が必要となるが発生と威力に優れた下段の⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓐを組み合わせて相手のガードを崩すといい。また、相手の8WAY-RUNには、強力なスタンコンボが決まる⇦Ⓐを狙いたい。

オススメ技紹介

◆or◆Ⓑ

➡or◆Ⓐ

……ターで当たればダウンを誘発、立ち途中にⒷでダウン追い打ち可

立ち途中にⒷ

基本コンボ

① ◆or◆Ⓑ → ⒶⒶ → ◆or◆Ⓑ

② ◆or◆Ⓑ（カウンターヒット）→ ⇨➡Ⓑ.Ⓐ → ◆or◆Ⓑ

③ ⇦Ⓐ（カウンターヒット）→ Ⓑ+Ⓚ.⇦⇧Ⓑ.⇩⇦Ⓑ+Ⓚ

……の2発目でたたき付けた相手に、ダウン追い打ちで最後の◆or◆Ⓑが決まる。……

オススメ技紹介

リーパー・オブ・ア…ト　⬆or⬇Ⓐ

ヒット時にダウンが奪えるリーチの長い横斬りの中段技。先端を当てるように使えば反撃を受けない。高い上段すかし性能があるので、反撃を受けない技をガードされたときに狙ってみるのも有効な戦法だ。

⇧Ⓐ.Ⓑ

……ヒットする連係技。スキは大きいが、相手を自分の後ろに大きく吹き飛ばすので、リング際に追い込まれたときに当てれば一発逆転が狙える。リーチが長く発生は早いので、中間距離で重宝する。

ⒶⒷ

……カウンターヒットで回復不能のスタン状態になるので追撃が確定する。ⒶⒶヒット時などに相手の割り込みをつぶすように使おう。……

基本コンボ

① ⇧Ⓑ → ⇨➡Ⓐ+Ⓑ

② ⬉or⬋Ⓑまたはしゃがみ状態で⇧Ⓑ → ⇦Ⓐ+Ⓑ

③ ⒶⒷ（カウンターヒット）→ ⇦Ⓑ.Ⓑ（追加入力）→ 背向けⒷ+Ⓚ

①は最も基本的なコンボ。浮かし技からは同じ追撃が確定する。また、地上やられに攻撃を当てられないスタン状態などへの追撃にも使えるぞ。②は高く浮く技からのコンボ。ダメージが高く、足元にたたき付けるため、コンボ後の起き攻めが狙いやすい。③はⒶⒷカウンターヒットからのコンボ。追加攻撃を出すのは慣れが必要だが、確実に出すことができればかなりのダメージが期待できる。

SCIII事典

中下段の二択で何もさせるな！

御剣

近距離では素早い下段攻撃と浮かせ技による二択が火を噴き、遠距離ではリーチのある横斬りで相手を封殺する。状況別に技を使い分けるのがポイントだ。

Text：ねっかー

御剣はこんなキャラだ!!

- 近距離、遠距離それぞれに適した技を持つ
- 近距離での中段、下段の二択が見切られにくく強力
- 全般的にコンボの威力が高い

基本戦法

離れた距離では、攻撃範囲の広い⇦Ⓐが便利。これで相手の動きを止め、近距離戦に持ち込もう。しゃがみガードが多い相手や上段に強い技を持つキャラに対しては、中段の◎Ⓐや⇨➡Ⓐを使っていく。8WAY-RUNで様子を見つつ、⬆or⬇Ⓑや⬇or⬆Ⓑを狙うのも有効だ。⬆or⬇Ⓑが近距離でヒットした後は、⇧Ⓑで追い打ちできる。

近距離戦では、8WAY-RUNに強くヒット後に大きく有利になる⇨Ⓐ、スキの無い⇧Ⓑなど出の早い技でけん制し、ここぞという場面では⇧Ⓑと⇩Ⓚ.Ⓑの二択を仕掛ける。⇩Ⓚはダウンしている相手にも当たるので、起き上がりを攻めるときもこの二択が使える。

オススメ技紹介

天翔子

⇧Ⓑ

ヒット時に空中コンボを決めることができ、大ダメージを与えられるのが魅力。ガードされたときのスキも小さく、確定の反撃を受けることは無い。ただし出は遅めなので、使う状況はある程度限定される。下で紹介している二択を十分に警戒させてから狙おう。

暗世刃

⇩Ⓚ.Ⓑ

御剣を象徴する下段攻撃。出が早く見切られにくい上、ヒット時の見返りも大きい。8WAY-RUNに強いことも長所の一つだ。ただし、ガードされたときのスキはかなり大きい。2発目に多少ディレイがかかるので、できる限りヒット確認で2発目につなぐようにしよう。

基本コンボ

1. ⇧Ⓑ → ⇩⇦⇧⇨Ⓑ
2. ⬆or⬇Ⓐ → ⇩Ⓚ.Ⓑ
3. 霞中Ⓐ+Ⓑ → 霞中Ⓑ.⇦Ⓑ

①は浮かせ技からの基本コンボ。⬇or⬆Ⓑからも同じものが入る。余裕があるときは⇨Ⓑを少しホールドしよう。⬆or⬇Ⓐ後は②より高威力のⒷ→⇦Ⓐ→⇧Ⓑが狙えるが、小さいキャラには入りにくい。③は、入力タイミングがややシビアなコンボだ。

圧倒的な手数とスピードで接近戦!!

タキ

忍らしく、アクロバティックかつ素早い動きを身上としているタキ。手数が多く、さまざまな攻めのパターンが作れるので、相手に読まれにくい連係で攻めよう！

Text：ハヤ

タキはこんなキャラだ!!

- 連係技が豊富なので、接近戦での固めが得意
- スピードが速く、中距離戦もお手のもの
- コンボがそう快かつ、狙う機会も多い

基本戦法

中間距離では様子を見つつ、⬇or⬆Ⓑでけん制する。ヒット時はダウンを奪えるので、起き上がりを攻めよう。相手の技の空振りには⇨➡Ⓑで確定反撃を狙う。追加入力のⒶまで決めればダメージが大きく、その後に再度⇨➡Ⓑを出せば、相手が時計回りの方向に受け身を取った場合ヒットする。

接近戦は、Ⓐ.Ⓐ.ⒷやⒶ.Ⓑ.Ⓚ、Ⓐ.Ⓑ.⇦Ⓐ+Ⓑといった連係で押していく。Ⓑ.Ⓐ.Ⓚ、Ⓑ.ⓀのⓀをホールドして出せば、ガードされても有利。そこで初段カウンターヒットで連続ヒットするⒶ.Ⓐ.Ⓑで動きを抑制したり、下段の⇦Ⓐ+Ⓑ、中段の⬆or⬇Ⓑといった技で二択を仕掛けよう。

オススメ技紹介

韋駄驅

⬇or⬆Ⓑ

忍者刀を前に突き出して突進する技。ガードされても反撃を受けないので、中間距離でのけん制に重宝する。相手が攻撃を空振りした際に狙うほか、いきなり出してもいい。ヒット時はスタンを誘発するので、ダウン追い打ちを決めたり、起き攻めを狙っていける。

武双弾

⇦Ⓐ+Ⓑ

地面に爆風を起こす下段の浮かせ技。発生が早く、コンボを狙えるタキの主力技。Ⓐ+Ⓑをホールドしてから出すと、攻撃回数が2回に増え、最大ホールド時はガード不能の攻撃を3回出す。ダウン追い打ちや起き攻め、ガード崩しなどさまざまな場面で使いやすい技だ。

基本コンボ

1. ⇦Ⓐ+Ⓑ → Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓚ → Ⓑ+Ⓖ
2. ⬆or⬇Ⓑ → Ⓚ.Ⓚ → ⇨➡Ⓚ
3. 立ち途中にⓀ（カウンターヒット）→ Ⓚ⇩

①は⇦Ⓐ+Ⓑをヒットさせ、地面でバウンドするタイミングでⒷ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓚを出す。最後のⒷ+Ⓖは連打しよう。②は若干落下を引き付けてⓀ.Ⓚを出し、その後は素早く入力。③は立ち途中にⓀカウンター後、一歩前にステップしてⓀ⇩でダウン追い打ちだ。

剣と鞭の両方を使いこなせ！

アイヴィー

通常状態、鞭状態と剣の形態によって得意な間合いが変化するアイヴィー。それぞれの特性を覚えて、使い分けるポイントを押さえよう！

Text: age

アイヴィーはこんなキャラだ!!

- 技が多彩なため、相手に見切られにくい
- 近距離向きの通常状態、遠距離向きの鞭状態を使い分けられる
- コマンド投げが強力なので、逆転性が高い

基本戦法

接近戦では通常状態がメイン。Ⓐ.ⒶやⒷ.Ⓑといった基本的な技でけん制しつつ、⬇or⬆Ⓑや⬇or⬆Ⓚでガードを揺さぶりたい。8WAY-RUNにはカウンターヒットで相手をスタンさせる⇦Ⓐを狙おう。スキあらば大ダメージのコマンド投げも狙っていきたい。

中距離になったら、ガードと8WAY-RUNで様子を見つつ、⇨➡Ⓐ、⇨➡Ⓑ、⇧Ⓐなどのリーチが長く前進する技で攻撃。

遠距離では鞭状態で闘うのが基本。距離を取って⬅or⬇Ⓐでけん制し、カウンターヒットしたら出し切るようにしよう。これで下段を警戒させて、⇨➡Ⓑや⇩Ⓑで空中コンボを狙えるぞ。リーチの長さでは⇨Ⓐや⇦Ⓐも優秀だ。

接近戦になったら、⇩Ⓚや⇧Ⓚなどの発生の早い蹴り技を使って距離を離そう。

オススメ技紹介

[illegible]

⬇or⬆Ⓚ

剣状態、鞭状態どちらからでも出せる優秀な下段技。スキは大きいが、発生が早いため攻めのアクセントとして頼りになる。Ⓐ.ⒶやⒷ.Ⓑヒット後など有利な場面では積極的に使いたい。近距離でヒットした場合、⇩⇧⇦Ⓚで追撃が入るので、しっかり叩み付けておこう。

[illegible]

⬇or⬆Ⓑ

剣状態から使用でき、リーチが長く、ノーマルヒットでダウンを奪える便利な中段技。近距離でヒットしたときは、⬇or⬆Ⓚと同様に⇩⇧⇦Ⓚで追撃可能。ダウン状態の相手にもヒットするので、起き攻めで中段と下段の二択に使えるぞ。

基本コンボ

1. ⬇or⬆Ⓑまたは⇧Ⓑ（カウンターヒット）→⇨Ⓑ⇧
2. ⇦Ⓐ（カウンターヒット）→⇦Ⓚ.Ⓑ
3. 鞭状態で⇧Ⓑまたは⇨➡Ⓑ→⇨Ⓐ.Ⓐ

①はカウンターヒット時限定のコンボ。⇧Ⓑ+Ⓚより威力の高い⇨Ⓑ⇧を入れよう。②は相手が8WAY-RUNしているときにヒットさせたいコンボ。最速でなければ外れることも。③は鞭状態からの安定コンボ。一瞬待って追撃を当てると全段入りやすい。

一発のダメージより手数の多さで勝負！

カサンドラ

近距離で使いやすく、ガードさせて有利になる技を多く持つカサンドラ。それらの技を駆使した強引な攻めから、相手のガードを崩していこう。

Text: age

カサンドラはこんなキャラだ!!

- ガードさせて有利になる技が多く、攻めが継続しやすい
- 多くの状況から決めることができるコンボ始動技が多数存在する
- 上中段攻撃に比べ、下段技が乏しい

基本戦法

カサンドラは、動きは速いが全体的に技のリーチが短いキャラ。しかし、ガードさせて有利になる技を複数持っているため、攻めを継続しやすく接近戦が強い。

接近戦に持ち込むためには、遠距離では様子見を多めに行なおう。8WAY-RUNで相手の技を空振りさせて⇦Ⓐなどで接近するのが理想だ。相手が上段を多用するなら、⇩⇧⇨で接近するのも有効だ。

接近したら、ガードさせて有利なⒷ.Ⓚでけん制して、相手の動きを抑えたい。この技をガードさせたら、Ⓐ.ⒶやⒷ.Ⓑ、⇩⇧⇨Ⓑなどでさらに攻めを継続し、ガードを読んだら⇧Ⓚや投げで、強引にガードを崩していこう。

また、立ち途中Ⓚと⇩⇧⇨Ⓚもガードさせて有利な技。特に後者は起き攻めで中段として使え、ガードされても攻め続けられる。

オススメ技紹介

スプラッシュビート

Ⓑ.Ⓚ

ガードさせて有利。カウンターヒットで連続ヒットする連係技。2発目ヒット時は大幅に有利なので、中段と⇩Ⓚなどを使って二択を仕掛けることができる。Ⓑ.Ⓑと使い分ければしゃがんでかわされる確率が減るぞ。ガード時は上段をすかせる⇩Ⓑ+Ⓚを狙うのもアリだ。

スターダストストライク

⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑ

高い上段すかし性能を持った技。発生が早く、反撃にも使える。ヒットと同時に追加入力を成功させると威力が上がるのが大きな特徴。また、威力が高いのでスタン状態への追い打ちや、空中コンボの追撃としても重宝するカサンドラの主力技だ。

基本コンボ

1. ⇧Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓑ
2. ⇨➡Ⓑ+Ⓖ→⇧Ⓑ+Ⓚ
3. ⇩Ⓑ+Ⓚ（カウンターヒット）→⇩Ⓐ+Ⓖor⇩Ⓑ+Ⓖ

①は浮かせ技からの基本コンボ。ほかにも⇨➡Ⓚ、⇨➡Ⓑ、⬇or⬇Ⓑからも同じ追撃が入る。②はコマンド投げからの追撃。毎回決めるようにしよう。③は上段すかし技の⇩Ⓑ+Ⓚがカウンターヒットしたら下段投げが確定する。⇩⇧⇨Ⓑでも追撃可能だ。

SCⅢ事典 [illegible]

傍若無人な立ち回りで相手を葬り去れ！

アスタロス

高威力な二種のコマンド投げが、アスタロスのトレードマーク。それを決めるための布石となる打撃技も、豊富にそろっているぞ。

Text：キャつガー

アスタロスはこんなキャラだ!!

- ●動きは遅いが、連続技の破壊力はトップクラス
- ●威力の高いコマンド投げを絡めた二択が強力
- ●ダウンした相手を攻める術に長けている

基本戦法

最初に覚えたい技は、突進技の⇨➡Ⓚ。⬆or⬆Ⓚでもほぼ同じ技が出るので、8WAY-RUNから攻撃するときに活用しよう。相手がこの技を警戒したら、ダッシュから⇨⇦Ⓐ+Ⓖ、⇨⇦Ⓑ+Ⓖが有効。この二択は距離を問わず通用するぞ。起き攻めを含む近距離戦では、⇨➡Ⓚの代わりに⇦Ⓑを使っていこう。この単純な戦術だけでも、十分に相手をほんろうできる。

このほか、遠距離から安全に攻撃できる⬆or⬇Ⓑ⬅、ディレイが利き、2発目カウンターヒット時に大ダメージコンボが狙えるⒶ.Ⓑなどが使用頻度の高い技。これらで攻撃バリエーションを増やせば、的を絞られにくくなる。

オススメ技紹介

スルバルト

⇨➡Ⓚ

どの距離でも活躍する主力中段技。ヒットすれば相手を吹き飛ばし、強力な起き攻めを仕掛けられる。上段攻撃をくぐる性質もあり、幅が広いため8WAY-RUNをつぶしやすいなど、優れた長所も多い。ガードされたときも確定の反撃は受けないので、试しまず使っていこう。

ヴィメル

⇦Ⓑ

近距離で主力となる出の速い中段技。ヒットすれば有利になるので、再度⇦Ⓑとコマンド投げの二択を仕掛けよう。ダウンしている相手にも当たるので、近距離でダウンを奪った後にコマンド投げとの二択として使うこともできる。なお、最大ホールド時はガードさせて有利だ。

基本コンボ

1. ⇨⇦Ⓑ+Ⓖ → ⬆or⬇Ⓑ
2. ⬆or⬇Ⓑ⬅→空中の相手に⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ
3. Ⓐ.Ⓑ（2発目カウンターヒット）→⬆or⬇Ⓚ→⬆or⬇Ⓑ

主力コマンド投げからのコンボが①。わずかにダメージは落ちるが、⇦Ⓑで追い打ちした方がその後攻めやすくなる。②は主に遠距離戦で狙う大ダメージコンボだ。③は、Ⓑが近距離でカウンターヒットした後も狙えるので覚えておこう。

背向けキャラの本領発揮！

ヴォルド

まずは中間距離のけん制を覚え、それから背向け状態の連係を覚えていくといい。ガードや投げ抜けさえ可能な背向けのヴォルドに死角なし。

Text：CYZ

ヴォルドはこんなキャラだ!!

- ●個性的な技が多く、意表を付く戦術が可能
- ●意外とリーチがあるため、遠距離で主導権を握りやすい
- ●背後や構えを使い特殊な連係を組める

基本戦法

中間距離のけん制はリーチの長い⇨➡Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ。2発目をガードされても反撃を受けないので出し切っていい。遠距離戦が苦手なキャラには1発止めで使い、離れた間合いを維持してもいいぞ。ほかに8WAY-RUN対策には⬆or⬇Ⓐを、下段の奇襲には⇩Ⓐ+Ⓑをときどき交ぜよう。

攻勢に出るなら背向けに移行する技で接近するといい。⇨Ⓑ.Ⓑ、⇩Ⓑ⇦、Ⓐ.Ⓑ.Ⓐ⇦、⇨Ⓐ+Ⓑなど、いろいろ使って単調にならないようにしたい。背向け後は、中段で背向けを維持できるⒷ.Ⓑや極端に姿勢の低い下段の⇩Ⓐ+Ⓑが使いやすい。少し距離があるなら中段の⇦Ⓐからコンボを狙おう。

オススメ技紹介

ゲートオープナー

⇨➡Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ

リーチの長い中段攻撃で、中〜遠距離の主力。直線的な技だが攻撃持続時間が長いため、8WAY-RUNによく当たる。また、2発目はノーマルヒットで連続になる上、ガードされても反撃を受けないので出し切ってもいい。遠距離が苦手なキャラをこの技で封じ込めよう。

イモータルベルチー

背向け状態で⇩Ⓐ+Ⓑ

地面スレスレの姿勢から両腕で敵の足元を攻撃する技。リーチはそこそこ長く、下段判定でダウンを奪える。姿勢が極端に低いので、中段攻撃でさえ避けながら攻撃することがある。ガードされると反撃を受けるので、下段の奇襲技として適度に織り交ぜていこう。

基本コンボ

1. ⇧Ⓚ→（背向け状態で）⇩Ⓐ+Ⓑ
2. ⇨➡Ⓚ（カウンターヒット）→（背向け状態で）⇩Ⓑ+Ⓚ→ジ・ラック中Ⓚ
3. 背向け状態で⇦⬅Ⓐ（カウンターヒット）→⇦⬅Ⓑ→ジ・ラック中Ⓚ

①は背向け状態に移行する⇧Ⓚがヒットした時のコンボ。連係としても優秀なので、次の⇩Ⓐ+Ⓑだけヒットすることがよくある。②、③はジ・ラックに移行できる技まで出し、ヒットした場合はジ・ラック中Ⓚに、ガードされた場合はジ・ラック中⇨➡に変化するのが理想。

スピードを生かし中距離でチクチク攻撃!
ラファエル

ラファエルはリーチが長く、スピードの速い突きを得意としている。足の速さを生かし、中間距離でのヒット&アウェイ戦法で体力を削っていこう。

Text パチ

ラファエルはこんなキャラだ!!

- リーチが長く、正面に対してのけん制が強力
- 横移動を抑制する手段が乏しく、8WAY-RUNは苦手
- 攻撃力は低めだが、中間距離で相手を抑制する手段は豊富

基本戦法

中間距離を保ち、リーチを生かしたけん制で相手の体力を削り取っていく闘い方が基本。発生の早い⇨Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ2発止めや、中段のⒷ.Ⓑ、下段の⬆or⬇Ⓑ、⇧Ⓐ、⇧Ⓑ.Ⓑといった技で先端を当てるようにけん制していく。

相手がこれを嫌がり、8WAY-RUNを多用してくるようになったら、こちらもそれに合わせて距離を離す。大振りな攻撃を出してきたら、空振りに合わせて⇩⇦⇧⇨Ⓑや⬋or⬉Ⓚ.Ⓑ、コンボ①が狙える⬋or⬉Ⓑなどで確定反撃を狙っていこう。

接近戦では、下段の⇧Ⓚや中段横斬りの⇧Ⓐ、横移動に強く、カウンター時にコンボ③が決まる⬆or⬇Ⓚなどが有効だ。これらの技をガードされたときや、相手に攻め込まれた際は横移動をするⒶ+Ⓑを使っていこう。

オススメ技紹介

ラピッドタックプラス
⇨Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ

発生の早い上段の連係技。1発目カウンター時は3発目まで連続ヒットし、3発目をホールドすると、特殊構えのプレパラションにシフトする。中間距離でのけん制に役立つ技で、2発止めで出すのが基本。1発目ヒット時のエフェクトが赤いときは3発目まで出そう。

デスサイズレイ
⬆or⬇Ⓑ

レバーを入れた方向に横移動した後、下段突きを出す攻撃。リーチが長い上、発生は早いので見切られにくい。中間距離の主力けん制技として使え、先端を当てるように出すのが有効。対になる中段のⒷ.Ⓑと合わせて使えば、ガードを揺さぶれるのでより効果的だ。

基本コンボ

1. ⬋or⬉Ⓑ → ⇨➡Ⓑ
2. ⬆or⬇Ⓚ(カウンターヒット) → ⇨➡Ⓑor⇩⇦⇧⇨Ⓐ+Ⓑ
3. ⇨➡Ⓚ → ⇩⇦⇧⇨Ⓐ+Ⓑ

①は⬋or⬉Ⓑで浮かせ、素早く⇨➡Ⓑで追撃する。初段カウンター時は浮きが高くなるので、⇩⇦⇧⇨Ⓑでの追撃が可能。②は横移動に合わせてカウンターを狙う。ダウンを奪わないなら⇨➡Ⓑを決めよう。②と③の⇩⇦⇧⇨Ⓐ+Ⓑは共にダウン追い打ちだ。

構えを使いこなして相手のガードを揺さぶれ!
ジークフリート

リーチを生かした遠距離戦に目が行きがちだが、手堅く闘う相手には直接的なダメージを与えにくい。ときには自分から接近して攻めることも必要だ。

Text ちゃっきー

ジークフリートはこんなキャラだ!!

- 武器のリーチが長く、相手を近寄らせずに闘える
- 豊富な構えを使えば、多彩な連係攻撃を組み立てられる
- 大振りな技が多く、全体的にスキが大きい

基本戦法

得意とする遠距離では、⇧Ⓐと⇨➡Ⓑが主力兵器。前者は⇧Ⓐ.Ⓐへの派生をチラつかせ、別の技につないで攻めるのが有効だ。無理に接近しようとする相手は、⇧Ⓐや⇧Ⓑで迎撃。どちらも判定が強く、相手の技をかわしつつヒットすることもある。また、リーチのある技を警戒して手を出してこないようなら、⇨Ⓑ+Ⓚでシニスターホールドに構え、そこからのⒷとⓀで二択を仕掛けよう。特に後者は見切られにくい。

一方、近距離戦は⇨➡Ⓚなど出が速い技が中心。ガードに徹する相手には、投げも積極的に狙おう。また、必須となる8WAY-RUN対策としては、出の速い⇨Ⓐと⇦Ⓐを使っていく。前者はランカウンター時にダウンを奪えるのが長所。後者はヒット後近距離で有利に。すかさず再度攻め込もう。

オススメ技紹介

チャージストローク
⇨➡Ⓚ.Ⓑ

近距離戦ではもちろん、少し離れた距離から攻め込むときにも便利な技。1発目、2発目ともにスキが大きいが、2発目がカウンターヒットしたときはスタンを誘発できる(回復可能)。回復してくる相手には、投げと⇦Ⓑなどで二択を仕掛けよう。

ルークスプリッター
⇨➡Ⓑ

遠距離戦の主力技。軸をずらしつつ攻撃するため、相手の技をかわしつつヒットすることもある。ダウンした相手にも当たるので、遠距離での起き攻めにも活用しよう。技後にしゃがみ状態になることを利用し、ガードさせた後に立ち途中にⒶなどで無理やり攻めるのも悪くない。

基本コンボ

1. ⇧Ⓑ(カウンターヒット)→チーフ・ホールド中Ⓑ
2. シニスター・ホールド中Ⓑ(近距離ヒット)→⇨➡Ⓐ+Ⓑ
3. デキスター・ホールド中Ⓑ(遠距離ヒット)→ベース・ホールド中Ⓚ→⇧Ⓑ

①は⇧Ⓑ(または⬅or⬅Ⓑ)カウンターヒット後のコンボ。立ち途中にⒷ始動の場合は、ノーマルヒットでも決まる。②は崩れからのコンボ。⇦⬅Ⓐやベース・ホールド中Ⓑ後にも同じ追い打ちを使おう。スタンコンボとなる③は、連係としても優秀だ。

SCⅢ事典

圧倒的なパワーで相手をねじ伏せろ！

ナイトメア

驚異のリーチによる遠距離戦だけでなく、デキスター・ホールドを活用した接近戦も強いナイトメア。連係の幅が広く、使い手の技量に応えてくれるぞ。

Text：ハメコ。

ナイトメアはこんなキャラだ!!

- 大振りな技が多いが、リーチと威力に優れた技を持つ
- デキスター・ホールド（特殊構え）中の技による攻めが強力
- しゃがみ状態からの技が強力

基本戦法

邪剣による攻撃はリーチと破壊力に優れる分、動作が緩慢。そこで、離れた間合いでのけん制が基本戦法となる。スキの小さい横切りの⇦⇦Ⓐ、⇨➡Ⓐ（ヒット時⬇or⬆Ⓚで追撃可能）で相手の8WAY-RUNを抑制してから、コンボ始動技である⇧Ⓑ、⇨➡Ⓑを狙うのだ。また、Ⓐでのシフトや、Ⓑ＋Ⓚでデキスター・ホールド（以下構え）を取り、構え中Ⓐでけん制しつつ攻めてもいい。

ただし、遠い間合いでは相手のガードを崩しにくいため、終わり際にしゃがみ状態となる⇩⇦⇨で接近し、中段の立ち途中にⒷや、下段のしゃがみ中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖでガードを崩していこう。

オススメ技紹介

ナスバイト～デキスター・ホールド

立ち途中にⒷ

通常ヒット時は浮かせ、カウンター時はスタンを誘発する中段攻撃。構えに移行するとスキが減少、ガードされても最速で構え中Ⓚを出せば、しゃがみ状態となる反撃以外のほとんどをつぶせるなど、コンボ始動技にもかかわらず、ガードさせて読み合いを迫っていける。

ソウルバイター～デキスター・ホールド

デキスター・ホールド中Ⓐ

驚異のリーチを誇る上、動作中しゃがみ状態になる中段の横斬り。こちらも構えに移行することでスキが減少、ガード時は構え中Ⓚがほとんど割り込まれず、ヒット時は構え中Ⓚ、若干難しいが構え中ⒷⒶが何と連続ヒット。主力のけん制技として頼りになる。

基本コンボ

1. デキスター・ホールド中Ⓚ（カウンターヒット）or⇦Ⓐor⇩Ⓚ→⇩Ⓐ＋Ⓑ
2. 立ち途中にⒷ→構え中ⒷⒶ
3. 立ち途中にⒷ（カウンターヒット）→構え中Ⓐ＋Ⓑ→⇧Ⓑ

①はダウンを奪う攻撃から、ダウン中ヒットで打撃投げとなる⇩Ⓐ＋Ⓑにつなぐ。この後はソウルチャージ状態になるので、ガードブレイク効果が付く⇦Ⓑで攻めよう。②、③は立ち途中にⒷからの追撃。ヒット確認が難しいなら、常に構え中Ⓐ＋Ⓑを出せばいい。

長い棍をうまく使い相手を寄せ付けるな！

キリク

リーチの長い棍を操るキリクは、遠～中距離戦が得意。出が早い技が乏しいため近距離戦はやや苦手だが、インパクト判定のある技を使えば十分に補える。

Text：ちゃっきー

キリクはこんなキャラだ!!

- 武器のリーチが長く、遠距離から攻撃できる
- 不利な状況を跳ね返す強力なインパクト技を持つ
- コマンドは難しいが、威力の高いコマンド投げを持つ

基本戦法

遠距離での選択肢として多用するのは、攻撃範囲の広い⇨➡Ⓐ、Ⓐ。距離によって２発連続ヒットし、それなりのダメージを与えられる。ガードされても距離が離れることが多く、反撃を受けにくい点も魅力だ。ただ、２発目をジャンプでかわしてくるような上級者を相手にするときは注意したい。

相手も遠距離戦が得意な場合は、Ⓑ＋Ⓚからの連係技が力を発揮。対横斬りのインパクト判定がある上、タイミングによっては下段技をかわしつつ攻撃できる。

距離が詰まってきたら、下段技の⇩Ⓐを起点に攻めを構築。ヒット時は立ち途中にⓀ、投げ、⇨➡入力からの⇩Ⓐなどで攻めよう。

オススメ技紹介

蓮手（レンコ）

⇩Ⓐ

主力となる下段攻撃。ヒット時の有利時間はわずかだが、立ち途中にⓀにつなげば割り込まれることは無い。これを警戒させたら、投げなどを狙っていこう。なお、技後はしゃがみ状態だが、⇨➡と入力しておけば立ち状態になる。ここから再度⇩Ⓐにつなぐのも有効だ。

[illegible]

Ⓑ＋Ⓚ、⇨Ⓑ、⇦⇧⇩⇧⇨Ⓑ

1発目がヒットすれば最後まで連続ヒットし、大ダメージを与えられる。1発目の出始めに対横斬りのインパクト判定があるので、こちらが不利な場面で使っていこう。ただし、最後までガードされると非常に危険。ガードされていたら途中で止めるように心掛けよう。

基本コンボ

1. Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ（3発目ヒット）→⇦ⓀⒷ
2. 立ち途中にⒷ→⇨➡Ⓑ
3. ⇩⇧⇨Ⓐ＋Ⓖ、⇦⇨Ⓐ、⇦⇧⇩⇧⇨Ⓑ→⇦Ⓑ

①は浮かせ技からの基本コンボ。⬆or⬇Ⓑや⇦Ⓑ、Ⓑ後も同様の追撃が決まる。なお、Ⓐ.Ⓐ.Ⓑは1発目カウンター時に3発連続ヒットする。②はスタンからのコンボ。⇨➡Ⓑがカウンター扱いになり、打撃投げが決まる。③は投げコンボからの追い打ちだ。

SC用語辞典 [illegible]

機動力を生かした手数とスピードで勝負！

タリム

回転速度に優れた技と、3種類の特殊移動を備えた近距離戦が得意なキャラ。基本的な主力技を覚えて、特殊移動へのシフト技で連係に幅を持たせよう。

Text：伊勢猫

タリムはこんなキャラだ!!

- ●リーチは極端に短いが、攻撃スピードは速い
- ●特殊移動のシフトで、スキが小さい連係を組める
- ●アクロバティックな攻めを、特殊移動から展開できる

基本戦法

極端にリーチが短いため、対戦相手の懐に潜り込むスタイルを余儀無くされるタリム。得意な近距離戦へ持ち込むためにも、中距離での慎重な行動が重要となる。

有効な攻め手に欠ける中距離戦では、8WAY-RUNなどで横方向に回り込んでの様子見が基本。ここからは8WAY-RUN対策も兼ねた⬋or⬉Ⓐや⇨➡Ⓐ、一気に近距離戦へ持ち込む⬊or⬈Ⓐや⬆or⬇Ⓐがけん制として有効だ。相手の攻撃を避けた場合は、⬆or⬇Ⓑからのコンボでダメージを与えていく。

近距離戦では、Ⓐ.Ⓐ.⇨Ⓑ.Ⓐを軸として特殊移動シフトや連係止めからの攻めが主力。これにローリスクな⇩Ⓚやヒット後に有利となる⬊or⬈Ⓚの下段、リーチが長い中段の⇨Ⓑ.Ⓑ、8WAY-RUN対策を兼ねた⇩Ⓑ.Ⓐを交ぜていこう。

オススメ技紹介

ボルカティ

Ⓐ.Ⓐ.⇨Ⓑ.Ⓐ

1～2段目と3～4段目が連続ヒットで、3段目のカウンターヒット時はスタン誘発(4段目ヒットで相手ダウン)。追加入力で特殊移動へシフト可能だが、4段目ガード後のシフトは不利な状況だ。⬆or⬇に割り込んでくる相手には、➡で背後に回り込んで攻めを継続しよう。

セイスクィーヴォ

⬋or⬉Ⓐ

上段避け性能を持った吹き飛ばし技で、空振りさえしなければ間合いが離れて反撃を受けづらい。8WAY-RUNの抑制効果を生かした中距離戦のけん制に有効で、リングアウトなども狙える。この技を相手が警戒され始めたら⬊or⬈Ⓐや投げでガードを崩そう。

基本コンボ

1. ⬊or⬈Ⓐ⬆or⬇→エアサイドターン中Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ
2. しゃがみ状態で⇩Ⓑ.Ⓑ➡(カウンターヒット)→エアソルト中Ⓚ×1～2→エアソルト中Ⓐ+Ⓑ
3. ⬆or⬇Ⓑ➡→エアソルト中Ⓑ→背向け状態でⒶ

①はノーマルヒットでもつながって、カウンターだとスタンを誘発(回復可能)。カウンター始動の②は、常にエアソルトを仕込んでもリスクは低い。③はエアソルト中Ⓑのたたき付けに対して、相手はジャスト受け身を成功させることで追撃を回避できる。

けん制技を駆使して闘いの主導権を握れ！

シャンファ

高性能な中、下段技を生かした近距離戦を得意とするシャンファ。攻め手に欠ける中距離戦は、リスクの少ない技を使って得意間合いに持ち込もう。

Text：伊勢猫

シャンファはこんなキャラだ!!

- ●攻撃力こそ平均的だが、それを補った素早い技が豊富
- ●標準的なリーチ＆スタンダードな技が多く扱いやすい
- ●フェイントを絡めることで、トリッキーな闘い方も可能

基本戦法

8WAY-RUNやステップで相手の様子をうかがいつつ、リスクが少ないけん制技を起点に攻め込んでいくのが基本スタイルとなる。

中距離戦では⇨Ⓑ.Ⓐや⇦⬅Ⓐ＋Ⓑをけん制の主軸として、横斬りに注意しながら側面方向への8WAY-RUNで接近。相手が技を空振りした場合は、即座に⬋or⬉Ⓑや⇩Ⓑをたたき込もう。8WAY-RUN対策も兼ねた⇨Ⓑ.Ⓐなどのヒット後は、攻撃しながら接近していく⇧or⇩☆Ⓑや⇩Ⓐにつなげていきたい。

得意とする近距離戦では、発生が早いⒶ.Ⓐ.Ⓑと⇩Ⓑに併せて、⇩Ⓐなどの下段で相手の立ちガードを崩す。ダウンを奪えない下段ヒット後は有利なので、立ち途中Ⓚと投げで攻めを継続可能。見返りが大きい⇩Ⓑは反撃こそ受けづらいが、比較的避けられやすい。

オススメ技紹介

[illegible]

Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ

近距離戦の主力となる連係技で、1or2段目カウンター時のみ3段目まで連続ヒットする。ガード後も反撃を受けない2段止めをけん制に使って、初段のヒット確認から3段目まで出すのが基本。無条件でつながる2段目までヒットすれば、自分有利で攻めを継続できる。

[illegible]

⇩Ⓐ.Ⓚ

攻撃発生が早く、反応だとガードが間に合わない⇩Ⓐから繰り出す下・上段判定の連係技。ダウンこそ奪えないが、⇩Ⓐよりも発生とリーチに優れた1段止めが基本。とはいえ、ガード後は手痛い反撃を受けるので、距離や状況で⇩Ⓐや⇩Ⓐなどと使い分けていきたい。

基本コンボ

1. ⇩Ⓐ+Ⓑ(カウンターヒット)→⇩Ⓑ→⇨➡Ⓑ+Ⓚ
2. ⇧or⇩☆Ⓑ→⇩Ⓑ+Ⓚ
3. ⬊or⬈Ⓚ(カウンターヒット)→⇨➡→⇩Ⓑ.Ⓑ

①は⇩Ⓐ+Ⓑカウンター始動のコンボで、最後のⒷ+Ⓚを少し遅らせ、近距離でヒットさせればダメージアップ。②は⇧or⇩☆Ⓑからのコンボで、慣れれば安定して決めることができる。③の追撃は⇨➡入力で立ち状態を経由すれば決まるぞ。

SCⅢ事典

強力な裏夜光虫で暴れ回れ!!

マキシ

⬆Ⓐをはじめとする使いやすい技による力押し戦法が単純かつ強力なマキシ。さらに五つも特殊構えを持つため、研究による今後の進化が期待できる。

Text：ハメコ。

マキシはこんなキャラだ!!

- ●リーチは若干短いが、攻撃速度、攻撃力共に優秀
- ●⬆Ⓐ（2P側時⬇Ⓐ）を使った中距離戦が強い
- ●実は使いやすい技が豊富なスタンダードキャラ

基本戦法

豊富な特殊構えにより、取っ付きにくい感のあるマキシだが、実は優秀な技が豊富な扱いやすいキャラ。特殊構え絡みの戦法は、闘いに余裕ができてから覚えよう。

中距離では8WAY-RUNで様子を見つつ、⬆Ⓐ(2P側時⬇Ⓐ)でけん制。相手が技を空振りしたら、リーチと発生に優れた⬊or➡or⬈Ⓑ＋Ⓚをたたき込もう。

相手の動きを止めたら、接近戦に持ち込むチャンス。近付いたら、Ⓑ.Ⓐからの二択を仕掛けたり、浮かせ技の⬁Ⓑと威力の高い投げで選択を迫るのが基本だ。下段を使うなら、発生が早く見切られにくい⇩Ⓐ＋Ⓑ、遅い分威力に優れた⬁Ⓐ＋Ⓚを使い分けるといい。

オススメ技紹介

裏夜光虫（うらやこうちゅう）

⬆Ⓐ（2P側時⬇Ⓐ）

発生は若干遅いものの、リーチに優れた中段横斬りで、ガードされてもスキが小さく、カウンターで決まればスタンコンボに持ち込めるという強力な技。なお、通常ヒット時は横を向かせて有利になるので、中段の⬁Ⓑと下段の⬁Ⓐ＋Ⓚによる二択を迫るチャンスとなるぞ。

[illegible]

Ⓑ.Ⓐ.Ⓚ

構えを経由したコンビネーション。2発目で止めると自動的に玉衡にシフト、少し遅めにⓀ.Ⓚと入力すれば連続ヒットする下段～上段が出せるため、中段である3発目とで二択を仕掛けられる。なお、3発目はホールド可能で、最大ホールド時はガードさせて有利となる。

基本コンボ

1. ⬆Ⓐ（2P側時⬇Ⓐ）（カウンターヒット）→⬁Ⓑ→⇨➡Ⓑ＋Ⓚ
2. ⬋or⬉Ⓐ → ⬁Ⓑ＋Ⓚ
3. ⇨Ⓐ＋Ⓑ → 玉衡中Ⓚ

①は⬆Ⓐカウンターヒット時の追撃。⬆Ⓐの先端ヒット時は⬁Ⓑが届かないので、直接⇨➡Ⓑ＋Ⓚを決めよう。②は発生の早い上段横斬りである⬋or⬉Ⓐヒット時のダウン追い打ち。③は⇨Ⓐ＋Ⓑからの追撃。自動で玉衡にシフトするので、Ⓚを押すだけと簡単。

遠距離から斬馬刀で一刀両断！

ソン・ミナ

ソン・ミナは技の性質上、一定間合いをキープして闘うのが理想。近距離から距離を離す方法を覚え、高い攻撃力を発揮できるように立ち回ろう！

Text：age

ソン・ミナはこんなキャラだ!!

- ●リーチが長いことを生かし、先手を取りやすい
- ●武器の先端を当てると高威力
- ●下段技が豊富なので、ガードを揺さぶることができる

基本戦法

ソン・ミナは、武器の先端を当てると威力の上がる攻撃を多数持つ。特に⬁Ⓑは、先端ヒット時のみ相手が浮く特性があるので、常にこの間合いをキープして立ち回ろう。横斬りでは初段カウンターヒットで連続ヒットするⒶ.Ⓐ.Ⓑ、中段の⇨➡Ⓑ、上段ながらも左右に強いⒷⒶが強力だ。

近距離では、発生が早くダウンの奪えるⒷ＋Ⓚや横斬りをインパクトできる⇦Ⓚ.Ⓑなどを使い、相手との距離を離そう。

ダウンを奪ったら下段の出番。見切りにくい⬀Ⓚ.Ⓚ、⬁Ⓐ＋Ⓑ、⬀Ⓐ＋Ⓑなどと中段の二択を仕掛けよう。⬀Ⓚ.Ⓚは、1発止めを交ぜれば反撃を受けにくいぞ。

オススメ技紹介

[illegible]

⇨➡Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ

リーチの長い中段の飛び蹴り。わずかだが下段を避ける性能がある。2発目で止めればガードされても反撃を受けないので、ヒット時のみ3発目を出すようにしたい。右前方へ空中制御されると3発目が当たらないので、制御されるようなら2発止めから起き攻めへいこう。

[illegible]

⬀Ⓑ.Ⓐ

発生が比較的早く、1発目をヒットさせると距離が離れるのが便利。2発目まで出し切れば⬀Ⓑ.Ⓚとの二択を仕掛けることもできるが、基本は1発目で止めて、たまに二択を仕掛ける程度にしよう。ただし、遠距離では2発目が空振りしてしまうので注意が必要だ。

基本コンボ

1. ⬉or⬋Ⓚ.Ⓑ（カウンターヒット）→⬁Ⓑ
2. ⇨Ⓑ＋Ⓚ → ⬁Ⓑ
3. Ⓐ＋Ⓑ → ⇨Ⓑ.Ⓑ

①はカウンターヒットで浮く⬉or⬋Ⓚ.Ⓑからのコンボ。先端ヒット時はわずかだがダメージが大きいⒷⒶが入るぞ。②はスキの大きな技への確定反撃として使おう。③はインパクト成功時に決めたいコンボ。追撃はレバーを入れてⒷを連打すればOK。

SC用語

鋭い足技を主力に構えで相手をほんろうせよ！

ユンスン

剣術より体術に秀でた才能を見せ、蹴り技の強さが最大のキャラ特性。基本の組み立てを覚えてから、特殊構え＆移動の専用技でバリエーションを増やそう。

Text：伊勢猫

ユンスンはこんなキャラだ!!

- 武器攻撃は大振りで、ダメージは大きいがスキも大きめ
- 高性能で鋭い蹴り技を数多く持つ
- 特殊構え・水鶴に加え、二つの特殊移動を併せ持つ

基本戦法

素早くて扱いやすい蹴り技に対し、武器を使用した技の大半がパワー型といった特異なキャラ性能を誇るユンスン。その得意とする間合いは、蹴り技が効果的に機能していく近距離戦となっている。

これらが届かない中距離戦では、リスク＆リターンの釣り合いが取れた⇨➡Ⓑ.Ⓑがけん制の主力。⇨➡Ⓐや⬋or⬉Ⓐ.Ⓚは 8WAY-RUN の抑制に向いているが、手痛い反撃と隣り合わせなことを忘れずに。相手のガード率が高いと感じた場合は、Ⓑ＋Ⓚからの水鶴中Ⓐや水鶴中Ⓑといった専用技につなげてほんろうしていきたい。

近距離戦では、ローリスクで高性能なⓀ.Ⓚ.Ⓑ、⇖Ⓚが主力のダメージソース。これらに立ちガードを崩す下段の⇖Ⓚ.⇩Ⓚや投げ、中段の⇦Ⓐなどを交ぜることで、効果的な連係を組み立てていこう。

オススメ技紹介

[illegible]

Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ

初段カウンター時のみ、全段ヒットする連係技。全段ヒットしても状況は自分が不利だが、3段目をガードされても反撃されづらい。このため、有効な反撃を持たないキャラには、出し切ってもOK。もちろん、カウンターヒット確認から3発目を出せれば理想的だ。

[illegible]

⇨➡Ⓑ.Ⓑ

発生とリーチに優れた中段突き始動の連続技で、Ⓚ.Ⓚ.Ⓑと同じようにガード後も反撃を受けづらい。また、1段止めホールドからは、特殊構えの水鶴（Ⓑ＋Ⓚ）へシフト可能で、強力な専用技につなげられる。単発止めをけん制の基本に、水鶴専用技へ連係させてみよう。

基本コンボ

1. ⇖Ⓚ → ⇖Ⓑ
2. ⬋or⬉Ⓐ.Ⓚ → Ⓚ.Ⓚ
3. 水鶴中Ⓐ→水鶴中⇩⇖⇨→魁歩中Ⓚ.Ⓚ→ジャンプⓀ.Ⓚ.Ⓑ

近距離戦で有効な⇖Ⓚからは、コンボ①が大安定。確実に決めるようにしたい。②は間合いが遠いと届かないこともあるので注意しよう。スタン始動のコンボ③は、たたき付け部分をジャスト受け身でのみ回避可能。

優秀な反撃技を持つ万能キャラ

ソフィーティア

全キャラ中屈指の発生の早さを持つ突進技、エンジェルストライク（⇩⇖⇨Ⓑ）は反撃技として非常に優秀。これでプレッシャーを掛けつつ攻めていこう。

ソフィーティアはこんなキャラだ!!

- エンジェルストライクでの確定反撃が超優秀
- 中間距離で、リーチの長い中下段横斬りを持っている
- 固める手段とガードを崩す手段も豊富で扱いやすい

基本戦法

中〜近距離戦とそつなくこなせるので、相手の得意間合いではない距離に合わせて闘うのが基本。

中間距離では中段の⇨➡Ⓐでけん制する。先端を当てれば反撃を受けにくく、ヒット時は有利になるので攻めのきっかけを作りやすい。この技を軸にして、上段避け性能がありヒット時はコンボ③を狙える⇦Ⓐやガードされても硬直が小さく、ヒット時は有利になる下段技の⬋or⬉Ⓐを交ぜるのが有効。相手が技を空振りしたら、そのスキに⇩⇖⇨Ⓑをたたき込もう。この反撃をしっかり行なえば、相手は攻撃しにくくなる。

近距離では、下段かつヒット時は五分になる⇖Ⓚや、ガードされてもやや不利程度の⇖Ⓚ、横移動に強いⒶ.Ⓐ、上→下段と続くⒶ.Ⓚや中段のⒷ.Ⓑ、浮かせ技の⬋or⬉Ⓚなどで連係を組もう。

オススメ技紹介

エンジェルストライク

⇩⇖⇨Ⓑ

Ⓐよりも発生が早い突進技。相手の技が空振りしたときの反撃はもちろん、硬直の長い技をガードしたときの反撃、空中コンボの追撃など、あらゆる場面で使える。ガードされると反撃を受けるので、攻め込む際は反撃を受けない[illegible]を使おう。

[illegible]ーリーリフトキック

⬋or⬉Ⓚ

発生の早さが魅力の浮かせ技。有利な状況での二択に使うほか、Ⓐ.Ⓐをガードされたときなど若干不利な状況では、8WAY-RUNで相手の技を避けた後の反撃に使える。確定反撃を受ける硬直はあるが、普通のキャラのⒶなどしか入らないのでガードされても被害は少ない。

基本コンボ

1. ⬋or⬉Ⓚ → ⇩⇖⇨Ⓑ
2. ⇦Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇩⇖⇨Ⓑ
3. ⇦Ⓐ → ⇨Ⓐ.Ⓑ → ⇩Ⓑ.⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓚ

①は近距離で相手の技を避けた際の反撃で狙うコンボ。②は相手の下段攻撃をインパクトできる⇦Ⓚカウンターヒットからの追撃。最速で⇩⇖⇨Ⓑを決めよう。③は⇦Ⓐからのスタンコンボ。威力は高いが⇨Ⓐ.Ⓑの2発目で回復される場合もあるので注意。

SCIII事典

ズッシリ重い攻撃が最大の持ち味！

セルバンテス

中〜遠距離から、上下の二択でガードを崩すのがセルバンテスの闘い方。どの技も高性能なので、それをバランスよく配分して勝利をつかむのだ！

Text：DY2

セルバンテスはこんなキャラだ!!

- 全体的に動きは遅いものの、一撃のダメージは大きい
- 強力な中下段攻撃が豊富にあり、攻めのきっかけを作りやすい
- 各技の性能はどれも標準以上なため、闘いを有利に進めやすい

基本戦法

中間距離のけん制は、上段だが8WAY-RUN対策になる⇨➡Ⓐと中段でリーチの長い⇨➡Ⓑの二つ。これらに加え下段の⬂Ⓐを交ぜる。この技は上段を避けながら攻撃する上、ヒット時は起き上がりを攻め込める。ただ、反撃を受けやすいので乱発は控えること。ほかに⬀ⒶⒷ＋Ⓚと●Ⓚも効果的。

前者は上段を避けながら、後者は下段を避けながら攻撃でき、ガードさせて有利。その後は、1発目がカウンターヒットしたら最後までつながるⒷ.Ⓑ.Ⓑや横に強い⬃Ⓐ＋Ⓑで攻め続けよう。

接近戦は⇩Ⓐや⇦Ⓑ.Ⓚなど発生の早い技で構築。特に⇦Ⓑ.Ⓚは1発止めで使えばガード後有利だ。

オススメ技紹介

ブラッドホイスト

⬀Ⓐ＋Ⓑ

[illegible]をズラすように若干横へ移動しながら攻撃する。また、一瞬姿勢を低くしながら攻撃する性質も併せ持つので、上段攻撃に対してめっぽう強い。⇩Ⓐや⇦●とは一味違う切り返しの手段として使っていくといいぞ。カウンターヒット時は⇦●で追撃しよう。

ジオ・ダ・レイ

ダ・ロード（⇩⬃⇦）中Ⓑ

真横にキリモミしながら突進する中段攻撃。ヒット後は追撃できる。この技の最大の魅力は、コマンドの最後⇩⬃⇦の⇦と●を同時に入力すると、通常よりも発生の早い技に変化すること。この場合、各種浮かせ技後に間に合ったり、ダウン追い打ちに使うことが可能になる。

基本コンボ

1. ⬃Ⓑ→Ⓑ⇩
2. ⇨➡Ⓚ（カウンターヒット）→⬊or⬈Ⓑ
3. ダ・ロード中Ⓑ→⇩Ⓑ＋Ⓚ（最大ホールド）

①は⬃●や⬃Ⓐ.●など浮かせ技全般がヒットしたときは、追撃で打撃投げの●⇩を決めるという基本コンボ。②はガードされても反撃を受けない⇨➡Ⓚからの連続技。⇨➡●と入力して立ち状態から出そう。③は●で振り向いてから追撃を入力しよう。

高性能の下段でガードを揺さぶれ！

ロック

体が大きく動きが鈍いロック。接近戦はあまり得意ではないので、距離を離して闘うのが基本。⇩Ⓐ＋Ⓚを主軸に中距離で闘うといいぞ。

Text：age

ロックはこんなキャラだ!!

- 下段攻撃が強く、相手からダウンを奪いやすい
- 全体的に動きが遅い分、攻撃力が高い
- 投げ技が強力なので、近距離戦でのプレッシャーが大きい

基本戦法

ロックは高性能な下段である⇩Ⓐ＋Ⓚを持っているので、この技が届く間合いをキープして常に二択を迫っていくのが効果的。

遠距離時は、8WAY-RUNで様子を見つつ、じっくり近付こう。相手が8WAY-RUNを多用しないのであれば⇨➡Ⓑで接近する。

中距離はⒶやⒷ.Ⓑでけん制しつつ⇨➡Ⓐ.Ⓑを狙う。8WAY-RUNに強く、カウンターヒットすると追撃できるぞ。上段すかし能力の高い⇨➡Ⓚも中距離で強い。相手が立ちガードしがちになったら、下段の⇩Ⓐ＋Ⓚを交ぜていこう。

起き攻めは、コマンド投げの⇩⬃⇦●＋●と下段投げの⇩or⬃Ⓐ＋●、⇩or⬃●＋●の二択が強力。

オススメ技紹介

ワイルドタスク

⬃Ⓑ

リーチは短いが、ロックの技の中では発生の早い中段技で、ガードされても反撃を受けない優秀な技。接近戦での割り込みなどに積極的に使っていこう。ヒット後は有利になるのでそのまま攻められる。カウンターヒット時はダウンを奪えるため、二択を仕掛けよう。

ホリゾンタルスィープキック

⇩Ⓐ＋Ⓚ

比較的発生の早い下段技。リーチが長く、中〜近距離のどこでも使える汎用性を持つ。ガード時のスキは大きいが、見切られにくく上段すかし性能があるので、有利な状況や起き攻めで使うと効果的。この技を警戒させて、ダメージの大きな中段や下段投げを狙っていこう。

基本コンボ

1. ⬃Ⓑ → ⇦Ⓑ
2. ⇨➡Ⓐ.Ⓑ（カウンターヒット）→ ⬃Ⓑ
3. ⇩⬃⇦Ⓑ＋Ⓖ → ⬆or⬇Ⓑ

①最も基本的なコンボ。相手が落ちてきたところにダウン投げでもOKだ。②は初段カウンターヒットで連係技の突きが確定するコンボ。追撃は下段投げでも可能だ。③はコマンド投げからの追撃。必ず決めるようにしよう。

奇抜な技を駆使して相手を幻惑せよ！

吉光

基本の縦斬りや横斬りは、意外にもスタンダード。ただし、固有技には特異な技が多く、構えも合わせれば変幻自在の怪しげな立ち回りが可能だ。

Text：OYZ

吉光はこんなキャラだ!!

- 幻惑効果の高い技を多く持つ
- Ⓐ.Ⓐや⇩Ⓐなど、基本の技は御剣同様使いやすい
- 中〜遠距離の8WAY-RUNに対する技が貧弱

基本戦法

まずは敵の攻撃をかいくぐり、得意の接近戦に持ち込むのが目標。⇨Ⓐや⇦⬅Ⓐ、8WAY-RUN中の⬆or⬇Ⓑなどを使ってけん制。8WAY-RUNが少ない相手なら、⇨➡Ⓑ.Ⓑや⇦Ⓚ.Ⓑなどの直線的な攻撃も使って接近しよう。8WAY-RUN中の⬆or⬇Ⓑ→Ⓑ+Ⓚで強引に接近するのもアリだ。

近距離戦になれば、発生の早いⒶ.ⒶやⒷ.Ⓑの出番。反撃にも活躍するこれらの技はヒットさせると吉光が有利になる。その後、相手の割り込みには⇨Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑや⇧Ⓐ.Ⓑ（カコミ参照）などを交ぜて対応。前者は1発目がカウンターヒットすると最後まで連続ヒット。ダウンを奪えるので、前ステップして⇧Ⓑでダウン追い打ちできる。後者もカウンターヒット時は連続になり、空中コンボを決められるぞ。

オススメ技紹介

[illegible]

⇧Ⓐ.Ⓑ

初段がカウンターヒットすれば連続になり、空中コンボが決まる。また、2段目はディレイがかかるので、連係としても効果的。1段で止めてコマンド投げを狙ったり、遅めに2段目を出すといい。ただし、2段目までガードされると反撃を受けるのでその点は覚悟すること。

露払い

しゃがみ状態で⇧Ⓚ

下段でヒット時はダウンを奪えるのが魅力。ガードされても、（一部を除き）手痛い反撃技はくらわない。オススメは⇩Ⓐから出す方法。⇩Ⓐがヒットした後は大きく有利となるため、つぶされにくい。中段の選択肢となる立ち途中にⒶやⓀと併せて二択を仕掛けよう。

基本コンボ

1. ⇧Ⓐ.Ⓑ（初段カウンターヒット）→⇨Ⓚ
2. ⇧Ⓚ→⇧Ⓐ+Ⓚ
3. 卍蜻蛉中Ⓚ→⇨Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ→⇧Ⓑ

①は初段の⇧Ⓐがカウンターヒットした時に決めたい。②は姿勢の低い⇧Ⓚが始動の空中コンボだ。③は特殊な卍蜻蛉から下段始動のコンボ。卍蜻蛉から中段を仕掛けるなら、卍蜻蛉中Ⓑ→⇧Ⓑ→⇨Ⓚのコンボが決まる。両方覚えるといいぞ。

横切りをうまく使い相手を封殺せよ！

リザードマン

遠距離、近距離それぞれに対応する優秀な中段横斬りを持つリザードマン。これらを軸に立ち回り、相手の動きを止めてから強力な二択を仕掛けろ！

Text：ちゃっきー

リザードマンはこんなキャラだ!!

- 距離に関係無くオールラウンドに闘える
- 高性能の中段横斬りを持ち、8WAY-RUNに強い
- 近距離でのガード崩し能力が高い

基本戦法

離れた距離では⇨➡Ⓐが大活躍。まずはこの技を相手に届かせることだけ考え、攻撃のタイミングをうかがおう。ただし、距離が近いとこの技を8WAY-RUNでかわされる危険性がある。距離別に選択肢を切り替えることが重要だ。

近い距離では、出が早くスキの無い⇧Ⓐをメインに使っていく。⇨➡Ⓐヒット後など近距離かつ有利な状況では、この技と下段の⇧Ⓚで二択を仕掛けよう。もちろん、コマンド投げの⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓖを含む投げ技を狙ってもいい。

相手が8WAY-RUNを多用しないようなら、中段の選択肢に⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑを加えよう。ガードされたときには大きく不利になるが、それほど大きな反撃は受けにくい。また、⇧Ⓐノーマルヒット後など出の早さが求められるケースでは、Ⓑ.Ⓑが力を発揮する。

オススメ技紹介

グリットドラフト

⇨➡Ⓐ

リーチのある中段横斬り。攻撃範囲が広いことはもちろん、ガードされても確定の反撃を受けることは無く、（ラン）カウンター時はスタンを誘発する（回復可能）。スタン後は、回復されなければ⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑが確定。回復してくる相手には投げや⇧Ⓚも使おう。

メセ式・シンカースピンキック

⇧Ⓚ

見切られにくく、ノーマルヒットでダウンを奪える下段攻撃。ダウンしている相手にもヒットするので、起き上がりを攻めるときにも活躍する。ただしガード時のスキが大きいことだけは注意しておきたい。なお、ヒット後はしゃがみ状態でⒷが確定の追い打ちになる。

基本コンボ

1. ⇧Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓚ
2. ⇩⇧⇨Ⓑヒット時Ⓑ→⇦⬅Ⓚ
3. ⇦⬅Ⓑ（カウンターヒット）→⇨➡Ⓚ⇨→Ⓑ⇩.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ

①は⇧Ⓑが近距離でヒットすることが前提。⇨➡Ⓑヒット後も同じ追い打ちを使おう。②は⇦⬅Ⓚを少し遅らせて出すのがポイント。③は決める機会こそ少ないが、威力は高い。距離が遠い場合は最後の追い打ちを⇧Ⓑにしておいた方が無難だ。

SCIII事典

美少女×メカを融合させた話題の最新作！

代表作『紫炎龍』など、数多くの良作シューティングを手掛けてきた"童"が贈る最新作。汎用性に優れたNAOMIをプラットフォームとした、美麗グラフィックで彩られたゲーム画面と共に、鋭意開発中の最新情報をお伝えしよう！

トリガーハート エグゼリカ
■メーカー：童
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年5月（予定）
■使用基板：NAOMI

Text：伊勢猫

かわいらしいキャラだけじゃない本格アクションシューティング!?

都内某所の開発ロケテストを経て、ようやくAOUショーで正式なお披露目となった『トリガーハート エグゼリカ』。これまでの既存タイトルを踏襲した基本システムに加えて、本作では「つかむ・投げる」といった攻撃が可能な"アンカーシュート"を採用。また、プレイヤーの腕前でボスの攻撃難易度が変化する"V.B.A.S"など、初心者でも遊べる工夫が凝らされている。

基本システムはショット＋ボムとオーソドックスで分かりやすい。そして、第3のボタンで独自のシステム、アンカーシュートを放つ。

2機種の自機タイプで性能差がある。また、スコアに応じてボスの攻撃パターンが過激に変化!! 同じボスでもプレイヤーの腕前次第で強敵に生まれ変わるぞ。

プレイ内容で変化!!

Crueltear
TRIGGERHEART OF BLACK 'LINEAR' UNIT

ショットタイプ：前方集中型

クルエルティア

エグゼリカの姉妹機として、姉的なパーソナリティを有したトリガーハート。移動速度など、一部スペックでエグゼリカを上回る性能を持つ。前方集中型ショットを主装備とした、スピード重視の機体性能を誇る。

超惑星規模防衛組織・チルダにより生み出された、少女型兵器・トリガーハートの最新鋭機。人間に近いパーソナリティーを持ち、平たくいうと頑張り屋さん(?)の広域拡散型ショットを備えた標準的な機体だ。

ショットタイプ：広域拡散型

エグゼリカ

Exelica
TRIGGERHEART OF WHITE "PHALANX" UNIT

新たな爽快感を生み出す"アンカーシュート"とは？

ANCHOR SYSTEM

アンカーシュート ロックオンショット

地上物の敵機やボスなどにアンカーシュートを撃ち込むと、ターゲットを固定したロックオンショットで敵機を攻撃。ロックオンショット中は、アンカーラインでつながったターゲット方向にショットを集中させるため、敵弾の回避だけに専念できるのが魅力。パーツが多いボス戦はもちろんのこと、厄介な地上物の排除に役立つぞ。

一度ロックしてしまえば、後は敵弾回避に集中できるため利用価値が高い。

アンカーシュート キャプチャ～リリース

アンカーシュートの真骨頂ともいえるのが、空中物扱いの敵機に対してのキャプチャ＆リリース。これは、アンカーシュートで「敵機をつかまえる」ことができて、キャプチャーした敵機は敵弾を防ぐ盾へと早変わり。また、キャプチャーした敵機は、アンカーを切り放してぶつけると弾消し効果のある誘爆が発生。敵弾を消しながら周囲の敵機を巻き込むため、安全に密集した敵弾などを処理していける。

大型の敵機ほどキャプチャーに掛かる時間は長め。キャプチャー後はレバー操作で振り回せて……、投げ飛ばすと威力がアップ!!

『エグゼリカ』AOUショーver.～開発最新ver. インプレッション

かなりキャラクター性を前面に押し出したヴィジュアルで、面食らったプレイヤーも少なくないと思うが……、使い慣れると面白い"アンカーシュート"システムは秀逸。AOUショーVer.では、序盤3ステージのみをプレイできたが、難易度は初心者も十分に楽しめるレベルで好印象。今春発売に向けて鋭意制作中とのことなので、より多くのプレイヤーが楽しめるバランス調整に期待して待ちたい。

同型のライバル機であるトリガーハートなども登場する予定だ!? 現時点では上級者向けに調整された専用ボスで、トリッキーな弾幕を披露してくれる。

Creator's Voice

エグゼリカは「小型な人型兵器が自分より大きな敵を振り回すインパクト」をコンセプトに、既存のシューティングルールに新たな刺激を求める人、またシューティングゲームが苦手だと感じている人にも少しずつ面白さの階段を昇っていけるように工夫をこらしました。ぜひプレイしてください。

株式会社 童
『エグゼリカ』ディレクター
Hirune氏

連れ去られたテレサ奪還に立ち上がる"ローズ・ガーデン"のメンバーたち

搭乗機：Gloire de Midi&Meidi
～グロワール・ドゥ・ミディ・アンド・メイディ～

メイディ＝ローズ

ミディ＝ローズ

メイティとミディが駆る機体はショットタイプレースは敵機の位置をサーチするレーザーがメインショットだ

搭乗機：FrenchLace：S
～フレンチ・レース・エス～

レース＝ローズ

カスミはホーミングミサイルがメインショット。シャスタは直線レーザーの前方集中型

搭乗機：HanaKasumi改
～ハナ・カスミ かい～

カスミ＝ローズ

搭乗機：Child of MountShasta
～チャイルド オブ マウント・シャスタ～

シャスタ＝ローズ

PinkSweets ピンクスウィーーツ ～鋳薔薇それから～

ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発売日：4月下旬予定
■使用基板：―

AOUショー会場で来場者から注目を集めていたケイブ最新作が早くも発売決定！ 第一報となる今回は、登場キャラや設定情報などをお伝えしていくぞ！

新感覚のタメ×ボムシューティング!?

サブタイトルに『鋳薔薇』とある通り、前作の登場キャラと世界観を受け継いだ最新作『ピンクスウィーツ』。とはいえ、ゲームシステム的には続編でなく、本作ならではのオリジナル要素がつまった完全新作に仕上がってきている。

中で最も特徴的なのが、新感覚のタメ撃ちともいうべき弾消しと無制限ボンバーの二つ。その操作方法は至って簡単で、ボタンを押さずにいると自機正面に通常弾を消すシールドを展開。徐々にシールドゲージがたまり、ゲージMAX状態でローズクラッカー（ボンバー）を発射できる。このため、ケイブの代名詞ともなったボス戦の弾幕に対しても……、シールド＆ローズクラッカーで弾避けをせずに撃破可能!? これらのシステムを使ったパターン作成が、本作を攻略する上でのキーポイントになることは間違い無いだろう。

見た目こそポップな色調だが……、ケイブらしい弾幕は健在なのでご安心を。

全4機種の自機は、それぞれショットとロースクラッカーに明確な性能差がある。

通常弾を消すシールドは全機体共通で、オプション装備や自機スピードの調整などもあるぞ！

システム情報などは――続報を待て！

「メルったら私がフォローしないと。危なっかしくて見てらんない。」

「メープルったらドンくさいんだもの。一人にしておけないわ。」

"ピンクスゥイーツ"
メープル・ピンク & キャラメル・ピンク

パーンちゃんによれば、テレサちゃんはとっても偉い博士なのですって。
私たちのからだも良くなるらしいわ。
でも娘さんたちが奪還しに来るんですって？
こうしては居られない。
世界を恐怖に陥れる、あの娘達は許せない！
なにしろ炎と真っ赤な薔薇を見ると、
何故だか頭がクラクラするんだもの。
「だから私たちが直々に、懲らしめてあげるわ！（ハモリ）」

スコトラ開催が決定!?

[illegible]

ピンクスゥイーツの外伝が携帯で遊べちゃう!?

[illegible]

対して迎え撃つは隣国が誇る親衛隊"ロージ・フューチャー"の精鋭たち

「世界を薔薇で覆う者を妻とすることで、我もまた世界に名を馳せるのだ！」

アンタッチャブル・モンスター
ビッグ=バーン

エーデルワイスの北隣に位置するセントーレア国の人。本名は不明。セントーレアでも有数の実業家で、西欧平和維持連合を裏で操っているとも噂されている。豪快な性格で、やりたいことを人の迷惑を顧みず行なう暴れん坊。また、そう出来てしまう財力と人脈を持つ。仮面で顔半分を覆っているが、その中身は息子のノヴァしか知らない。また、そこにふれる者が必ず消息を断ってしまう事から、誰もふれなくなった。三人の娘がおり、テレサを妻にすることは、彼女たちにも有益なことらしいが……？

STORY of "PinkSweets"

―前夜　赤い月―
まだ夜も覚めやらぬ暗い部屋。
ランプの光は、円卓を囲む３人の影を照らし出す。
「さいきん私、腕がおもいの。」
「最近わたしは、足がだるいわ。」
ピンク色の可愛らしい服を着た双子の少女が、同じタイミングで話す。
「姉さん…。もうちょっと待って下さい。すぐに彼女を手配します。もうちょっとの辛抱です。」
彼女らと対するように座っている、ピンク色の仮面を付けた大男。
双子の少女は息をそろえて話す。
「ねぇ本当に大丈夫なの？」
「うーん本当に大丈夫かしら…？」
息はぴったり。大男はそんな彼女らの声の音を楽しみ、答える。
「間違いは無いでしょう。あのエーデルワイスで第一人者といわれた、義肢技師ですよ。」
夜の闇に、良き者にも悪しき者にも同等に光を与える月。
今夜の血のように真っ赤に光る月が、今沈もうとしている。

―審判　バラ色のヒビ―
「惚れた！　この女、テレサ・ローズを我が妻にする！　決めた！で、彼女の刑はどこまで緩く出来ると思う？」
"ローズ・ガーデンの凶行"と見出しのある新聞を握り締め叫ぶ一人の男。
巨大な体躯に浅黒い肌、顔の半分をマスクで隠しており、セントーレア国の影の実力者と噂される。
アンタッチャブル・モンスター「ビッグ・バーン」と人は呼んだ。
時は19世紀。場所は西欧。蒸気機関の新産業で人々が舞い上がっている頃の事。
エーデルワイス国に突如現れたテレサ・ローズ率いる機械兵団「ローズ・ガーデン」
世界を薔薇で覆うとして起こした大侵攻（後に「ローズ・ガーデンの凶行」と呼ばれる）は、エーデルワイス国特殊部隊によって鎮圧される。
首謀者テレサ・ローズは逮捕され、「西欧平和維持連合」による裁きを受けた。
判決は大西洋上に浮かぶ孤島「ヘレニウム」への流刑。

花一輪も咲かない隔絶された孤島で、ただ生きているだけの日々は、テレサに十分過ぎる絶望をもたらした。
今が何時なのかテレサにはもうどうでもいい、良く晴れたある日。ヘレニウムの地で、テレサとバーンの婚姻の儀が執り行われようとしていた。
最も嫌う、ニンゲンの…、しかもこんなに醜い男の妻にさせられるとは…。
ずいぶん非道い刑を考えつくものだ…。
満面の笑みのバーン。からっぽな表情のテレサ。

―再燃　心のランプ―
不意の一言に、テレサの心が動く。バーンの手下がバーンに耳打ちするささやき声。
「「ローズ・ガーデン」の紋章をつけた小型戦闘艇により、西欧平和維持連合本部が急襲されました…。」
瞳の奥に、再び小さな炎が点る。（娘達がまだ生きていた…！）
薔薇以外に私を捧げたくはない。だが、この身をこの男の妻に堕とし、再起を誓うのも面白い。
バーンは少し寂しそうに言った。「テレサの連れ子達か…。」
「お前を人質としても、交渉には応じてくれんのだろうしなぁ…。（殺すことも出来ん…。）ならば！
西欧平和維持連合軍はひっこめろ!! 我が親衛隊ロージ・フューチャーが直々におもてなししよう!!」
エーデルワイスの北隣、セントーレア国。西欧平和維持連合本部を覆う黒い煙。そして黄色い声。
「きゃはははっ！メイディ達の勝ち～！！」「本部撃沈！っと！楽勝ぅ～！」
「ま、ワタシのアシストのお陰かネェ！　ところでマーマはどこ？」
「…。（ワタクシの作った子達の性能のお陰に決まっているでしょう…。）」
レースが号令する。「メイディ！ ミディ！」「カスミ！」「シャスタ！」
「ママは既に大西洋ヘレニウム島だ。我々は今から「テレサ・ローズ奪還任務」を遂行する!!
「イエス！ ローズ!!」
鈍色に光る１機の刃羽（やいば）が、再び空を切り裂き、いよいよ世界を薔薇に染めるのか。

BEMANIプレイヤーの頂点（トップランカー）、ここに決定！

KONAMI OFFICIAL
BEMANI トップランカー決定戦 Archive

BEMANIプレイヤーにとって初のオフィシャル全国大会となる「BEMANIトップランカー決定戦」。その決勝大会が3月11日土曜日、横浜BLITZで盛大に開催された。3カ月にわたる予選で数々の難関を乗り越えて、当日晴れの舞台に立ったプレイヤーたちの勇姿を、徹底取材を基に詳細リポート！　BEMANIプレイヤー最高峰のステージの雰囲気を味わってほしい！

快晴のみなとみらい、横浜BLITZに 数多のBEMANIファンが集結！

BEMANIトップランカー決定戦 FINAL　タイムテーブル

時刻	内容
13:00	オープニング
13:05	pop'n music13 カーニバル～1st Round
14:00	GuitarFreaks V2 & DrumMania V2～1st Round
15:25	beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY～1st Round
16:10	＜BREAK TIME＞
16:25	pop'n music13 カーニバル～Final Round
16:50	GuitarFreaks V2～Final Round
17:30	DrumMania V2～Final Round
18:15	beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY～Final Round
18:40	表彰式
19:00	＜BREAK TIME＞
19:20	LIVE
21:00	FINALE

当初この日の天気は雨と報じられていたが、プレイヤーたちの熱意と気迫の強さからだろうか、当日は快晴。澄み切った青空の下、会場には非常に多くのBEMANIファンが詰めかけた。

決勝大会の舞台・横浜BLITZは、横浜のみなとみらい21地区に2004年にオープンしたばかりの新しいライブスペースだ。トップランカー決定戦の第一歩となる歴史を刻むのにふさわしい場所だといえよう。

そして超満員の横浜BLITZで、運命の「BEMANIトップランカー決定戦」決勝大会が幕を上げた！

『ポップン13』決勝大会進出者
YUKI（北海道エリア代表）
くりのこF4（東北エリア代表）
Y.S-Y（関東・甲信越1エリア代表）
Y.F（[illegible]）
マーキュリー（中部・北[illegible]エリア代表）
ため@ケチ（[illegible]エリア代表）
よし[illegible]ちく（中国・四国エリア[illegible]）
ヒヨ[illegible]エリア代表）
POKO（アルカディア代表）

選曲で明暗が分かれる ～『ポップン13』1st Round～

『ポップン13』（『pop'n music13 カーニバル』）は店内対戦ルールが採用され、各プレイヤーが課題曲を指定するというルールで行なわれた。

組み合わせは、優勝候補が3ブロックに散らばる形に。**POKO**、**Y.S-Y**は各々の得意曲で対戦相手に大差を付けて1st Roundを通過する。**Y.F**は**マーキュリー**との二人での対戦となったため、コナミ側の選曲次第でどちらが勝つか分からなくなった。選曲は高難度のハードpf "fffff"、**Y.F**は最初でコンボを切ってしまうが残りをすべてつなぎ、1,100コンボ以上を出して勝利。Final Round進出を決めた。

優勝候補まさかの敗退！
～『GF V2』1st Round～

『GF V2』（『GuitarFreaks V2』）の1st Roundでは、指定された課題曲2曲の合計点を競い合う。最も前評判が高かったのは、関東・甲信越1エリアで圧倒的な力を誇ったIOWA。しかし、2曲とも痛恨の「コンボ切り」をしてしまい、波乱の敗退となった。

そんな中、**KURIBOU**が"HEAVEN'S COCKTAIL"でフルコンボを達成して観客を沸かせる。また、**BOBSAPPE**は難所以外をしっかりとつなぐ安定したプレイを見せ、点数を稼いだ。1曲目で出遅れていた**ILYA_STK**は"White tornado"で点数を巻き返し、Final Round出場枠に食い込んだ。

『GF V2』決勝大会進出者
TKMS（北海道エリア代表）
710BO-YA（東北エリア代表）
IOWA（関東・甲信越1エリア代表）
KA289KIN（関東・甲信越2エリア代表）
AZ. MAGIC（中部・北陸エリア代表）
ILYA_STK（近畿エリア代表）
BOBSAPPE（中国・四国エリア代表）
KURIBOU（九州・沖縄エリア代表）
CHAN MING HEI（アジア代表）
P0L191（アルカディア代表）

予測のつかない展開の連続
～『DM V2』1st Round～

だれが勝ってもおかしくない、拮抗した腕前のプレイヤーがそろった『DM V2』（『DrumMania V2』）。課題曲1曲目の"cockpit"では中盤でコンボが途切れるプレイヤーが多い中、**BEATDOWN**だけがその部分をつないで注目を集める。

課題曲2曲目となる"Concertino in Blue"では、**NAOPDAYO**がフルコンボクリアという驚愕の結果を出したのに対し、**BEATDOWN**はMISS1という、これも驚異の結果でクリア。白熱した両者のトップ争いに、会場からは大きな拍手と歓声が上がった。

エリア予選で"鬼姫"をスコア1億点超えでクリアし、優勝候補と目されていた**DEFEAT**と**DML**は、1st Roundで敗退という結果に終わっている。

『DM V2』決勝大会進出者
NAOPDAYO（北海道エリア代表）
STN-_-S（東北エリア代表）
BEATDOWN（関東・甲信越1エリア代表）
DEFEAT（関東・甲信越2エリア代表）
CHARIOT（中部・北陸エリア代表）
OPI-STAR（近畿エリア代表）
LOST-DV2（中国・四国エリア代表）
DML（九州・沖縄エリア代表）
呂文凱（アジア代表）
T.A-K...（アルカディア代表）

FINE*、貫禄の1位通過
～『IIDX 12』1st Round～

『IIDX 12』（『beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY』）の課題曲2曲は、当日dj TAKA氏がクジを引いて決定した"AA"と"雪月花"。どちらもテクニカルな部分が強調された譜面構成の楽曲だ。"AA"は序盤と中盤に出現するオブジェ密集地帯で、いかにスコアが伸ばせるか。"雪月花"は終盤に出現するスクラッチを回しながらの鍵盤さばきがポイントである。

優勝候補との呼び声の高かった**FINE***が、プレイ前に「トリプル（AAA判定）出します」と発言すると、会場は大盛り上がり。そのプレイに注目が集まった。残念ながらAAA判定こそ出なかったものの、安定したプレイで着実にスコアを伸ばし、1st Roundを1位で通過した。

なお、IIDXとDMの2タイトルで決勝大会出場を果たしている**LOST**（『DM V2』では**LOST-DV2**）も奮闘したが、1st Roundで敗退となってしまった。

『IIDX 12』決勝大会進出者
Z-LOAN（北海道エリア代表）
DOLCE.（東北エリア代表）
1048（関東・甲信越1エリア代表）
FINE*（関東・甲信越2エリア代表）
GRA-F（中部・北陸エリア代表）
TOKI（近畿エリア代表）
LOST（中国・四国エリア代表）
KENTAN（九州・沖縄エリア代表）
MASTY（アルカディア代表）

仲良し3人組の対決
～『ポップン13』Final Round～

引き続きFinal Roundでも店内対戦モードを使用して勝負が行なわれた。ここではランダムセレクトを使用した戦いになった。**Y.F**と**Y.S-Y**は38～40、**POKO**は41～43の楽曲からセレクト。

プレイ前に**POKO**が「店内対戦で最初に出るコメントに注目してください」と言うので見てみると、3人のコメントがFinal Round用に変わっている。どうやら事前に3人でコメントを編集していたようだ。決勝大会Final Roundでそれほどまでに仲がいい3人が集まる——プレイヤーのコミュニティーが大きいことの表れであろう。

Final Roundでは全曲で「スーパーランダム」という、譜面がバラバラになるオプションを使うことに。1曲目のメロパンクEX "pure"では、同時押しがばらけてさらに難しくなった譜面を**Y.F**がうまくたたいて勝ち、2曲目の敬老パンク"進め！爺ちゃん！"でも勝利する。この曲の最後では、同時押しが散らばって降ってきて3人ともゲームオーバーになるというハプニングも。3曲目のフォーチュン・テイルビート"GADARINA"では**POKO**が意地を見せて1位を取るが総合得点でわずかに及ばず、逃げ切った**Y.F**が勝利した。

コースに見立てて勝負
～『GF V2』Final Round～

1st Roundとは違い、点数が高い順番に3、2、1ポイントが付くというルールで行なわれた『GF V2』。自分の選曲と課題曲で勝った場合には、1位に5ポイントが与えられる。

課題曲が"Timepiece phase II"であると聞いた3人は、過去のシリーズに収録されていたノンストップコース「プログレ」の曲をプレイすることを相談して決めたらしい。プレイ後、ステージ上で**KURIBOU**が「俺は難しいのはできないんだよ!!」と叫んでいたのが印象的だ。

1曲目の"The Least 100sec"では**ILYA_STK**が安定感のあるプレイを見せ、1位を獲得する。次の2曲目"子供の落書き帳"、3曲目"Concertino in Blue"でも**KURIBOU**、**BOBSAPPE**の巻き返しならず、難所以外でミスを見せない**ILYA_STK**に1位を持っていかれてしまう。

最終曲、4曲目は課題曲の"Timepiece phase II"。**BOBSAPPE**は前半の難所、後半の滝をうまくつないで1位を獲得し、5ポイントを手にするも総合ポイントで追い付かず。最後まで目が離せない白熱のバトルを**ILYA_STK**が制し、初代王者に輝いた。

フルコンボの連続で白熱！
～『DM V2』Final Round～

1st Roundを勝ち上がったのはOPI-STAR、NAOPDAYO、BEATDOWN。この三者で争われたFinal Roundは、まさに「白熱」という言葉がふさわしい、素晴らしい対決になった。

1曲目はOPI-STARが選曲した"鬼姫"。レベル99という超高難度の楽曲で、特に中盤に出現する難所はコンボをつなぐのも困難だ。しかし、そんな難所も難無くこなしていく3人の実力は拮抗しており、全員S判定でクリア。

そして2曲目はNAOPDAYOが選曲した"White tornado"。ここでNAOPDAYOがプレイ前に「一番きれいな"White tornade"をご覧に入れましょう。ですが、スコアは二の次です」と発言。スコアは二の次と言っておきながら、何と自らが選曲した楽曲でフルコンボを達成!! これには会場が拍手喝采となり、プレイを後ろで見ていたOPI-STARとBEATDOWNも驚きの表情を隠せなかった。しかしこの後、さらなる驚きの光景が繰り広げられる。何とBEATDOWNもフルコンボクリアを達成したのだ！ こうした超ハイレベルな戦いが、3曲目のBEATDOWNが選曲した"子供の落書き帳"、そして指定課題曲である"over there"でも続いた。

Final Roundはスコアの合計ではなく、エリア予選でも用いられたポイント制を採用しており、その結果BEATDOWNが優勝！『DMV2』の白熱したFinal Roundが幕を閉じた。

興奮のデッドヒート！
～『IIDX12』Final Round～

本大会最後の種目となった『IIDX12』Final Roundは、DOLCE.、1048、FINE*の3名で争われた。まずはDOLCE.が選曲した"V"。本人の得意曲ということもあるが、Another譜面をRANDOMオプションを付けずにプレイ。1番手というプレッシャーをものともせず華麗な指さばきを見せ、AAA判定をたたき出した。続く1048、FINE*もRANDOMオプションを付けてのAAA判定を出すが、スコアでは今一歩及ばず。DOLCE.がまずは優位に立つ。

2曲目は1048が選んだ"Scripted Connection⇒"。一番手のDOLCE.はこの曲でAA判定を出し、ほかの2名を引き離しにかかる。しかし、選曲者の1048がここでDOLCE.のスコアを抜き、その差を縮めてきた。続くFINE*は安定したプレイでAAA判定を出し、"V"でのビハインドを一気に覆してトップへと躍り出る。

そして最終曲、運命の3曲目はFINE*の選曲した"No.13"。DOLCE.はスコアが伸びずAA判定で終了。逆に1048はここでAAA判定を出し、DOLCE.のスコアを上回って首位に立つ。そのため、勝者は最後にプレイするFINE*の結果に委ねられることになった。そしてFINE*は、自らが選んだ曲で見事なAAA判定をたたき出したのだ!!

その結果、3曲ともAAA判定という素晴らしい結果を見せ付けたFINE*が、その手に優勝を勝ち取った。

ファイナリスト表彰式、そしてお楽しみのLIVE!!

全種目でのトップランカーが決定し、各タイトルのFinal Round進出者を称える表彰式が盛大に執り行なわれた。式典を終え、最後はBEMANIアーティストのライブで締め括り！ dj TAKA氏を筆頭にしたIIDXチーム、村井聖夜氏、wac氏、TOMOSUKE氏、YUEI氏のユニット、TERRAや泉陸奥彦氏、Des-ROW氏、Chokesleeperといった豪華な面々が登場し、おなじみの楽曲を披露し、最後までファンを盛り上げてくれたのだ!!

ついに決定したトップランカーたち!!

現時点ポップンで最強といわれているプレイヤー。レベル42以上の超高難度譜面においては敵無しの実力を誇っている。

pop'n music13 カーニバル

Y.F（関東・甲信越2エリア代表）

――まずは優勝した感想から聞かせてください。

結構あっけなかったと思います。

――やはりスーパーランダムが効いていましたか？

あれはすごく面白かったですね。観客を盛り上げるために、3人で討議して決めました。

――今日、最も辛かったところは？

Final Roundの相手がPOKOとY.S-Yだったのが辛かったですね。POKOはレベル42が弱点ですけどそれ以外には強いオールラウンダーですし、Y.S-Yは簡単系がすごくうまいですからね。二人ともトッププレイヤーなので、戦いにくかったです。

――[illegible]

そうですね、いつもよりはちょっと微妙（に不調）だったと思います。

――うまくなる秘訣とかはありますか？

お金が無いときは家庭用を1日3時間近くやってました、好きだからやり込めたんです。このへんが強さの秘訣じゃないでしょうか？

――最後に一言、トップランカーとしてのコメントをお願いします！

僕が住んでいる新潟はポップンがあまり活発じゃないので、優勝したことによって、新潟の人がもっとポップンで遊んでくれるとうれしいですね。今回は出ていないけど、YATHという勝たなきゃいけないプレイヤーがいるので、次もあったら出たいですね。俺も彼も、まだまだ実力は伸びると思うので。

GuitarFreaks V2

ILYA_STK（近畿エリア代表）

――優勝した感想はいかがですか？

とってもいい思い出になります。とてもうれしいです。

――選曲はどのような考えで？

昔「プログレッシヴコース」というコースがGFのノンストップコースの中に収録されていて、それを再現したようなコーススタイルの選曲にしようと、Final Roundに進出した3人で話し合って決めたんです。

――やはりそれは、課題曲がプログレッシヴコースに[illegible]でしょうか？

はい、そうです。

――今日の決勝大会で、危ないなと思った瞬間や辛かったところとかはありますか？

Final Roundへ行く前の、1st Roundですね。10人で行なう予選で3位に入れるかどうか、分からなかったところがきつかったです。

――点数的にかなりぎりぎりでしたよね。

はい、ぎりぎりでしたね。何とか上がれてよかったです。

――優勝したことによって、ほかのプレイヤーから注目される存在になりました。何か一言ありますか？

いや、GFを数をこなしてやり込んで楽しくプレイしていたら、うまくなると思います。皆さんも楽しんでやってください。

ミスの少ない安定感のあるプレイを見せる。ちなみに「闘劇'06」にも決勝大会参加を決めており、マルチな才能を持つ。

大会総括

株式会社コナミ BEMANIシリーズプロデューサー

大田 良彦 氏

BEMANIシリーズプロデューサーとして、数々の作品を世に送り出してきた。この日の表彰式では、プレゼンターとして登場している。

トップランカー決定戦は、頑張ってプレーいただいているプレイヤーのためのイベントと思い、企画し実行したのですが、最終決定戦を終えて今思うことは、「素晴らしいプレイヤーの皆さんに助けられたな」ということです。また、イベントを通して「我々も大いに刺激を受けて勉強になったな」ということです。本当にBEMANIを愛してくれているプレイヤーは、素晴らしく愛すべき存在です。我々制作スタッフももっと頑張らないと！

DrumMania V2
BEATDOWN
（関東・甲信越1エリア代表）

――まずはFinal Roundを終えて、優勝を決めた感想を聞かせてください。

苦手な曲だったんですけど、頑張れたのでよかったと思います。それに大会自体を楽しめたので、それもよかったですね。

――Final Roundでの選曲のポイントは？

どうせなら会場を沸かせたいと思って、"子供の落書き帳"を選んでみました。難度も高いし、人気もある曲ですから。

――Final Roundで、危ないと感じたのはどの曲だったのですか？

それは自分で選んだ曲（"子供の落書き帳"）なんです（笑）。自分で選んだ曲なのに失敗した部分が多かったので、そのときはちょっと危ないなと思いましたね。

――ですが、その後の後の"over there"で盛り返して、見事に優勝という結果につながりました。

そうですね。最後にプレイした課題曲の"over there"はホント、気合いで頑張りました。

――優勝によって、今後全国のプレイヤーから注目されることになりますね。

そうですね。中には僕のことを応援してくださっている方もいると思うので、これからも頑張りたいと思います。

――それでは最後に一言。

BEMANIシリーズは、楽しんでやりましょう（笑）。

高校受験の結果待ちという中、決勝大会に参加した現在中学3年生。『DMV2』でのこれからが楽しみなプレイヤーだ。

以前はSILVERというプレイヤーネームを使用していた。そのずば抜けたスキルで、全国的に知られているカリスマ的存在。

beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
FINE*
（関東・甲信越2エリア代表）

――まずは今の感想を聞かせてください。

純粋に楽しかったです。自分にとっては最後の大会ということもあったので、思い出に残るように楽しもうと思っていました。

――以前はSILVERというプレイヤーネームだったと思うのですが、どうして改名を？

名前については特に意味は無いんです。本名が一番いいんですけど、そういうわけにもいかないし。だから適当です。

――優勝候補と言われていましたが、プレッシャーなどはありましたか？

優勝を狙う気持ちは確かにありましたし、実際優勝することができましたけど、それよりも「楽しめればいい」という思いの方が強かったですね。

――プレイしていて、危ないなと思ったところはありましたか？

緊張はしていないつもりだったんですけど、大舞台ということもあって、やはり普段よりはよくなかったですね。でも心残りは無いです。

――優勝直後の引退宣言ですが、本当ですか？

それは本当です。これは前から決めていたことなので。

――非常に残念ですね……。それでは最後に一言。

私は引退しますけど、これから皆さんでbeatmaniaを盛り上げていってください。よろしくお願いします。

トップランカーのテクニックは!?
頂点に達する練習法とは!?
次号から
トップランカー企画、続々登場！

大会総括

小誌編集長
猿渡 雅史

月刊アルカディア編集長。AOUエキスポでの「アルカディア代表争奪戦」を開催。トップランカー決定戦には1スタッフとして参画している。

今回の「BEMANIトップランカー決定戦」を通して、BEMANIシリーズの持っているパワーをしっかりと感じとることができた。願わくば今後のBEMANIシリーズでは、人と人が競い合い、対戦に熱くなれるようなシステムを多く盛り込んでもらいたい。

シングルプレイでのテクニックやスコアの追求はもとより、店舗で気軽に大会が行なえたり、ゲームセンターだからこそ可能なコミュニティーの形成を目指せるような、そんな進化を期待したい。

格闘ゲームの祭典に集え!!

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

3カ月間の長き予選を終えて決勝大会出場選手がほぼ出そろい、会場と日程も決まった。来たる決勝大会の日に備えて、選手、ギャラリー共に準備を怠らないようにしておこう。また、3月分の注目予選リポートもお見逃しなく。

決勝大会日程

SUPER BATTLE OPERA

待ちに待った決勝大会の日程は例年通り、ゴールデンウィークの2006年5月3日（水）～5月5日（金）の3日間に決まった。決勝大会までは残り1カ月ほどしかない。

出場選手は最後のやり込みのほか、体調管理などを怠らないようにしてほしい。当日のコンディションの重要性は、過去の上位入賞者の発言から立証されているからだ。

複数タイトルの日本最強、いや世界最強のプレイヤーたちが一堂に会する唯一無二の機会。「選手として出場するのはちょっと……」という人も、スケジュールの調整をしてギャラリーとしてぜひ来場してほしい。その日、キミのゲーム観が変わる！

5月3日(水)

—— the 1st Day ——

種別	シングル戦
当日予備予選枠数	1人
海外枠数	台湾1人
店舗予選選出枠数	62人
決勝大会形式	64人トーナメント

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	2チーム
海外枠数	無し
店舗予選選出枠数	30チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	台湾、香港各1チーム 韓国2チーム
店舗予選選出枠数	27チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

激闘必至の当日予選を勝ち抜け!

予選はすべて終了したが、決勝大会に出場できる最後のチャンスが残っている。それは大会当日に行なわれる当日予備予選枠だ。店舗予選を通過できなかったプレイヤーが一同に集うため、都内の店舗予選並みのハイレベルな闘いになることが簡単に予想される。

エリア決勝大会が設けられていたタイトルでは、店舗予選優勝時の赤い賞状を多く持っているほど優先して出場できるので忘れないように。参加するには当日販売されるパンフレットが必須となる。

決勝大会以外で密かに注目が集まる当日予備予選枠。闘劇'05では、海外選手が勝ち残るという、予測の付かない展開となった。

三度闘劇は有明の地へ

闘劇'06 決勝大会の開催地はディファ有明（東京都江東区有明1-3-25）に決まった。闘劇2004～闘劇'05 において圧倒的な「ライヴ感」と、多くの名勝負を生み出したこの会場で、新しい伝説の幕開けをその目に刻み込もう。アクセスは、りんかい線・国際展示場 or ゆりかもめ線・有明駅から徒歩で15分ほどだ。

【大会概要】
名称：闘劇'06 -SUPER BATTLE OPERA- THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'06）
主催：株式会社エンターブレイン／アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2006年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2006年5月3日～5日に全国決勝大会を東京で開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボビー（具志堅 裕人）
KO-HATSU（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（峯木 良広）
Gamer's VISION（今井 恵介）
neo amusement space a-cho（前田 善弘）

再度来襲!! 海外勢！

国内だけでなく、海外の予選も続々と終了している。今年も多くの海外枠が用意されているが、やはり注目は闘劇'05『鉄拳5』で優勝を勝ち取った韓国勢の動向だろう。『鉄拳5DR』では前回覇者「Nin」を擁した強力チームが来日予定。宿命の日韓対決をその目に焼き付けろ！

英仏「3rd」代表は、欧州在住の日本人を含めた異例の混合チーム！ また米国では「ジャスティン」が参戦を決めた。

The 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT Final

5月4日㊍ ——the 2nd Day——

種別	シングル戦
当日予備予選枠数	1人
海外枠数	英/仏1人 台湾2人
店舗予選選出枠数	60人
決勝大会形式	64人トーナメント

種別	タッグ戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	台湾1チーム
店舗予選選出枠数	30チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	英/仏2チーム 米2チーム
店舗予選選出枠数	27チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

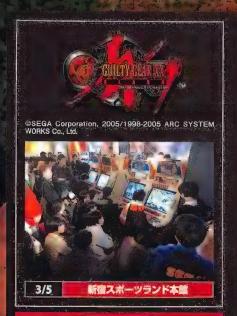
5月5日㊎ ——the Final Day——

種別	シングル戦
当日予備予選枠数	1人
海外枠数	英/仏1人
店舗予選選出枠数	30人
決勝大会形式	32人トーナメント

NEOGEO BATTLE COLISEUM ・ネオジオ バトルコロシアム・

種別	タッグ戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	無し
店舗予選選出枠数	31チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

種別	チーム戦
当日予備予選枠数	1チーム
海外枠数	上海、英/仏 各1チーム
店舗予選選出枠数	29チーム
決勝大会形式	32チームトーナメント

暴君再臨!!

闘劇'05で最強の名を欲しいままにしたあの「小川」エディが闘劇の舞台へと再び舞い戻ってきた。『SLASH』になり、一時期はあまりのエディの弱体化ぶりに最強キャラ筆頭のカイへキャラ替えをして予選へと臨んでいた。しかし周囲からの熱い要望と、失って初めて気付いたエディへの愛で「小川」は再びエディへキャラを戻して参戦。

本来の姿を取り戻した「小川」を擁する【オガニーショー2006】「小川」(エディ)、「JT」(闇慈)、「TS」(ディズィー)は、ほかのチームを寄せ付けずに破竹の勢いで店舗予選を勝ち抜ける。さらにはエリア決勝でも圧倒的な力を見せ付けた。

初戦の対【K・E・N・G・O!!】戦では「HMM」(A.B.A)、「かける」(スレイヤー)、「うにゅ～しるし」(カイ)を先鋒の「小川」が強気のダムドファングと、的確な割り込みの【立ちP→足払い】からの起き攻めで3タテ。

続く準決勝の対【三茶UFO来てね!】戦では「JT」がきっちりと存在をアピール。「釣り針sou」(梅喧)、「ダボハゼウインド」(ポチョムキン)、「釣り人ラークメン」(メイ)をHS風神～臨と各種ガードポイントを駆使して3タテ。『GGX』時代から積み重ねられた聖人の、ち密なキャラ対策が機能した試合だった。

そして決勝では気鋭のプレイヤーがそろう【永久マダー?】と対峙する。先鋒に出てきたのは「にが」(スレイヤー)。『MBAC』では最強に近い存在で、迷い無しのパイルバンカーを打てる「にが」に対して「小川」をぶつける。「にが」のクロスワイズヒールを、絶妙な飛行で避けてダウンを奪って起き攻めで倒すと、鋭いドリキャンKで並み居る強豪を沈めてきた中堅の「白頭領」(ファウスト)も、起き攻めを槍点遠心乱舞でくらい逃げしたところをアドリブで連続技に持ち込んでK.O.。粘る大将、渋谷の若き守護神「アリア」(カイ)の思い切りのいいヴェイパースラストに苦戦するものの、攻める姿勢を崩さずに3タテ。

店舗予選から16勝1敗という驚異の戦績をたたき出し、久し振りの「オガニー」を見せた「小川」が己の信念を貫いた連覇へと走り出した。

最後まで強気のスタイルを貫いた暴君が見事に復活ッ! 決勝大会でまたしても"オガニー"を見せてくれるのか?

優勝
オガニーショー2006
写真左から、「TS」(ディズィー)、「小川」(エディ)、「JT」(闇慈)

昨年の赤紙王がついに?

3月5日にGamer's VISIONで行なわれた予選では、残り少なくなった本選への切符をかけて大熱戦が繰り広げられた。店舗決勝は【ヤングマン】の水キンチルドレンこと「STR」(ポール)が光速のスカし崩拳で、【YOKOHAMA】の大将「こうすけ」(ヘイハチ)を先に引きずり出す。しかし、店舗予選通過時にもらえる赤紙を昨年7枚集めたにもかかわらず本戦への出場を逃し、赤紙王なる不名誉な称号を持つ「こうすけ」の、今年の闘劇にかける思いが勝り【YOKOHAMA】が勝利。

エリア決勝は、7チームによる勝ち抜き戦。先に6勝したチームが通過となる。まずは注目のチーム【逆境☆ナイン】の「ひろ」(アンナ)がしゃがみからの強気過ぎる二択で【あざきち☆戦隊feat ワラビー】を3タテし幸先の良いスタートを切るが、チーム名通りすぐさま逆境が訪れる。次の【ONLY ONE】の「ピクルス」との大将対決で「やまだ☆マン」がコンボを選択ミスし相手体力を1ドット残してしまい、そこから逆転負けを喫してしまう。原作さながらに自らを逆境に追い込むこの展開は勝利への布石だったのだろうか?

劇的な勝利を挙げた【ONLY ONE】に、すぐさま【YOKOHAMA】の守護神「H!DE」(レイヴン)が立ちふさがる。「H!DE」は中間距離でスカり硬直の少ないホイールエッジとボディスラッシュを置き技として多用し相手を寄せ付けず、相手の技のスカりにはディカステスをたたき込む堅実なスタイルと、レイヴンらしい背向けを絡めたトリッキーな動きを使い分け、相手を圧倒。

勢いに乗る【YOKOHAMA】はそのまま4連勝し、最大の山場【逆境☆ナイン】との対決を迎えた。ここで赤紙王「こうすけ」が大爆発。大会のプレッシャーを感じさせない的確な無双連拳で3タテし、念願の本戦出場にリーチをかける。これも昨年のエリア決勝を全国で最多回数戦った経験のなす業だろうか。最後は【あざきち☆戦隊feat ワラビー】の大将「t.a.k.u」が大将戦まで持ち込むが、「こうすけ」のお願い鬼神拳を闘劇の神が受け入れ決着。はたして本戦でも神はこの男に微笑むのか? 要注目である。

「こうすけ」はアンナ戦で横移動を多用し、しゃがみからの二択を回避するなど、各キャラへの対応力が光っていた。

優勝
YOKOHAMA
写真左から、「H!DE」(レイヴン)、「こうすけ」(平八)、「宇羊羹」(デビル仁)

アツイ試合が盛りだくさん!

2/26 アミューズメントランドケンタゴン

後半戦の注目予選は……？

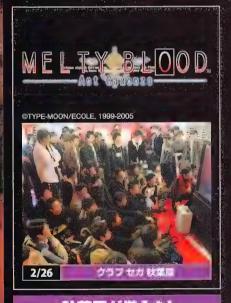
予選通過を目指す者が、そろそろ焦りを感じ始める後半戦。まだまだ数多くの強豪が残っている中、2月26日にアミューズメントランドケンタゴンで予選は行なわれた。この日はあいにくの雨となったが、36人の予選通過を目指すプレイヤーが集まった。参加者の中には過去の闘劇覇者「ウォーズ」のほか、「フロムヘル」や最近大きく力を付けてきた「書記さんの弟子」などの強豪プレイヤーが見受けられた。

大会ではトーナメントのくじ運も重要となるが、何と前述で紹介したプレイヤーすべてがAブロックに集まることになった。その激戦を勝ち抜けAブロック代表戦まで残ったのは「書記さんの弟子」（オズワルド・クーラ・リーダー牙刀）と「ウォーズ」（クーラ・牙刀・リーダージェニー）であった。激戦が予想されたが、「書記さんの弟子」のクーラが先鋒の同キャラ対決を制し、そのまま流れに乗ってあっさり勝利を収める。そしてその勢いのまま決勝戦へ進むことに。

逆側のブロックからは最近の予選で好結果を残している「ロック」（ラルフ・クラーク・リーダー牙刀）が決勝戦へ上がってきた。「書記さんの弟子」とは野試合をかなりやっていて、過去の闘劇予選で戦った経験もある。中盤までは一進一退の攻防が続いたが、「書記さんの弟子」が牙刀のリーダー超必殺技の天龍烈牙をヒットさせて大きくリードし、決勝大会進出を決めた。

レイ・スピン（シット）をガードされても攻めは終わらない！ 裏周りを狙いつつ、攻めを継続していこう。

今大会で目に付いたテクニックは、クーラのレイ・スピンからのクイックシフト。これはレイ・スピンを出してガードされていたら、やや遅めに追加入力技のレイ・スピン（シット）を入力し、さらにクイックシフトを仕込む。やや遅めに追加入力を出すことで、レイ・スピン後に動こうとした相手にヒットすることを期待できる上、ガードされた場合のスキをクイックシフトでフォローしているのだ。クイックシフトで相手の裏に回れるキャラを呼べば、攻撃を出さずに相手の裏に着地して、ガード方向が分かりづらくなる連係を狙える。ダメージを与えられる可能性を持ちつつ攻めが継続できる便利な連係だ。

優勝 書記さんの弟子（オズワルド・クーラ・リーダー牙刀）

2/26 クラブ セガ 秋葉原

秋葉原が燃えた！

クラブ セガ 秋葉原の店舗予選は【ゆきのせが画面端】「ゆきのせ」（遠野秋葉）、「SII」（アルクェイド）、【鐘の音 DYINATIC】「ぷぷ」（ネロ・カオス）、「レイ」（翡翠＆琥珀）、【素人】「Fortune」（遠野秋葉）、「ふみふみ」（赤主秋葉）などの注目チームが序盤でぶつかる大混戦でスタート。そして、57チームもの参加があった長丁場の店舗予選を勝ち抜いたのは、キャラの有利不利をしっかりと把握してそれぞれが活躍を見せた【鐘の音～】。エリア決勝は【鐘の音～】と【参宮橋】「織」（遠野志貴）、「はと」（赤主秋葉）、【わぐさんは全一です】「がる」（吸血鬼シオン）、「RYU」（ワラキアの夜）でのリーグ戦となった。

本大会で最難関といわれる東京エリアでの決勝戦は、初戦の【参宮橋】対【わぐさん～】から店舗予選とは一線を画すハイレベルな試合となり、お互い譲らずに大将戦へもつれ込んだ。空中鳥を落とすと高い機動力を生かして逃げる「はと」が先制すれば、「RYU」はジャンプB→空中ダッシュBでの中段と、画面端のすき間に垂直ジャンプ（レバー入力）で入り込む起き攻めで一気に取り返す。最終ラウンドも「はと」を「RYU」が追い掛ける展開となったが、ゲージを確認してダウン追い打ちを代えた「はと」が「RYU」をいなして1勝。

後が無くなった【わぐさん～】は【鐘の音～】を「がる」の活躍で下して何とかプレーオフへ望みをつなげる。最終戦の【参宮橋】対【鐘の音～】は、【鐘の音～】が勝てば1勝1敗で3チームが並んで再度リーグ戦となる。

チームメイトやギャラリーすべてが固唾を呑んで見守った試合は、「はと」のEX鳥を落とすが決め手となった。

この大事な場面で、最強キャラの一角である遠野志貴をただ一人別次元で使いこなす「織」が大爆発。「ぷぷ」を立ち回りで封殺し、サーキットスパークをも華麗にバックステップでかわして撃破。続く「レイ」も地上技の空振りにしゃがみCを差し込んだり、絶妙な「置き」ジャンプCで圧倒する。最後は、Bこんなん育ててみました♪に重なって強制開放を試みた「レイ」をしゃがみCで刈り取ってフィニッシュ。

強キャラのポテンシャルを最大限に引き出せる至高のプレイヤー二人が決勝大会進出を決めた。

優勝 参宮橋
写真左から、「はと」（赤主秋葉）「織」（遠野志貴）

闘劇'06予選最終リポート！

2/19 サミーズストリート156相模大野

世紀末を制したのは……？

2月19日に開催されたサミーズストリート相模大野156の予選には、29名の猛者が集結。一瞬で勝負の決まる刹那の戦いが繰り広げられた。

現在、北斗の拳はトキが最強の座に君臨しており、これを他のキャラが攻略する形。ただ、全キャラに新戦法や大ダメージ連続技が発見されているだけに、優勝の行方は混沌としていた。

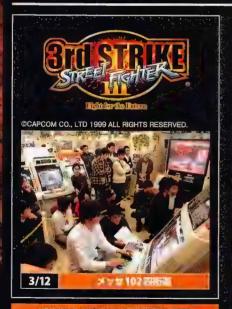
予選序盤の見どころは、「なっくす」（マミヤ）VS.「時の扉」（ハート様）のレアキャラ対決。「なっくす」はトキで手に入れた予選通過の権利をあえて放棄し、思い入れのあるマミヤで参戦。一方、「時の扉」は予選で何度も上位に残るサムライ勢の強豪だ。試合は「なっくす」が終始攻め続けるものの、ヘヴィーストライクからしゃがみ弱Pにつながる連続技をミス。これに助けられた「時の扉」が、ガードキャンセル版どこからでもどうぞからの連続技を決めて勝利をもぎ取った。

もう一つの見どころは「White」（ユダ）VS.「デネゲート」（ケンシロウ）の試合。両者1ラウンドずつ取り合って3本目に突入。ここで開始早々に「White」がブーストからのしゃがみ弱Ⓚを決め、そのままバニシングストライクにつなぎK.O.した。この連続技は、星を三つ奪いつつ一撃必殺奥義までつなげる超絶連続技。ギャラリーからも賞賛のどよめきが起こった。

トーナメントが進みベスト4に残ったのは「ヘキサメチレン」（トキ）、「ZEN」（シン）、「時の扉」（ハート様）、「White」（ユダ）の猛者4名。準決勝第1試合は、「ヘキサメチレン」VS.「ZEN」戦。「ZEN」はしゃがみ弱Kでトキの動きを止めようとするものの、これに対して「ヘキサメチレン」は空中ダッシュ強Kで対抗。そこからの連続技を決め、自力で勝る「ヘキサメチレン」が勝利した。一方、逆ブロックからは「時の扉」が勝ち上がる。

一瞬の駆け引きで勝負が決まる、それが『北斗の拳』。「White」対「デネゲート」も開幕の1発で勝負が決まった。

決勝戦で「ヘキサメチレン」は、ハート様対策になるしゃがみ強Ⓚ→闘頸呼法の連係で固めつつ終始攻める展開。要所で北斗無想流舞からの投げが決まり、試合を優勢に進めてそのまま勝利した。連続技、キャラ対策共に安定している「ヘキサメチレン」。本選でも彼の活躍に期待したい。

優勝 ヘキサメチレン（トキ）

3/12 メッセ102四街道

遠征を退けた秘境の星！

千葉・メッセ102四街道の予選は店内が大会用の筐体配置にセッティングされ、さらには参加者・ギャラリーに千葉銘菓が振舞われるといった力の入り具合。同日にエリア決勝も開催されるためか、前日の群馬予選から引き続き参加のプレイヤー、埼玉・関西からの遠征も。また地元プレイヤーの実況もあり、大いに盛り上がっていた。

店舗予選では、序盤で「RX」、「杉山」、「ロシヒカリ」の【右クリック~対象をファイルに保存~】と【世間ではキャラ替えの季節】「汁人」（豪鬼）、「タナトス」（オロ）、「ウニ」（ネクロ）が激突。先鋒戦は「杉山」対「ウニ」のネクロ同キャラ対決。「ウニ」は🡄＋中Pを軸に攻め立てる。対する「杉山」はSAのヒット確認漏れを狙い、ブロッキングからガードで様子見。「ウニ」はこれを試合中に確認したのか、数回目の被ブロッキング時にSAエレクトリックスネークを発射。これが見事ヒットし「杉山」を撃破、続く「RX」も中間距離をキープし封殺。チームの勝利に貢献した。

店舗予選代表決定戦は、3チームでのリーグ形式。地元チーム【キター━━(゜∀゜)━━!!】「アロハ」（オロ）、「ナオキ」（ユン）、「毛帝」（まこと）は「毛帝」が大将で無敗と絶好調。【こちらモテギャル応答せよ】は闘劇'05ベスト4の「はやお」（ヒューゴー）と「RED」（いぶき）、「ツムーン」（レミー）。このカードは先鋒「RED」の2タテから「毛帝」が逆3タテで勝負を決める。

大活躍だった「毛帝」。丁寧に立ち回る試合巧者といった印象で、あの「はやお」に対しても冷静なプレイで勝利した。

後が無い【こちらモテギャル応答せよ】だが、先鋒「RED」が【世間ではキャラ替えの季節】を3タテで瞬殺。全チーム勝ち星同数の混戦が予想されたが、「毛帝」がきっちり【世間ではキャラ替えの季節】を抑え、【キター━━(゜∀゜)━━!!】が店舗代表をゲットした。

続くエリア決勝は同じく千葉勢の【フェリシダサードインカム8割献上サークル】「まぐ」（リュウ）、「ユオ」（ヒューゴー）、「フェリシダッドリー」（ダッドリー）で争われた。「まぐ」が2タテでリーチをかける。しかし「毛帝」はドット勝負まで追い込まれながらも接戦を制し、そのまま逆3タテ。3タテの嵐で闘劇本戦出場の切符を手にした。

優勝 キタ━━(゜∀゜)━━!!
写真左から、「ナオキ」(ユン)、「毛帝」(まこと)、「アロハ」(オロ)

アツイ試合が盛りだくさん！

3/18

死闘、最終局面!

パソピアード蒲田での予選のド本命は、急きょ結成された筋金入りのサムライマスター「ふんじ」（シャルロット）と、「はやし」（閑丸）の【麗星のために】。このガチガチの優勝候補に決勝で相対したのは、初心者救済サイトを運営する明鏡止水の心を持つ男「みやもと」（閑丸）と、それを補佐する「さばみそ」（リムルル）の【りむしず】。

初戦は「ふんじ」がニュータイプのような先読みで「さばみそ」を押さえ込んで先制し、一気に【りむしず】を追い込む。しかし、本日ギリギリの死合を幾度も制してきた「みやもと」がまたしても奮起！ 瀕死まで追い込まれるものの「ふんじ」の連続技ミスで流れを取り戻して逆転し、「剣」の「はやし」と「天」の「みやもと」の閑丸同キャラ対決を迎えた。拮抗する両者だったが、1本ずつ取り合った最終戦で「はやし」がヒット確認をミスしてしまう。これを見逃さなかった「みやもと」が連斬から五段狂楽が決め、死闘の幕を降ろした。さて、残る機会は当日予選。最後の好機に向けて、刃を研ぎ続けろ！

優勝
りむしず
写真左から、「さばみそ」（リムルル）「みやもと」（閑丸）

ありし日の栄光アゲイン!?

店舗予選は参加チームが少なめだったが、炎のカリスマ「セガール」（ウルフ）に「ザ・ゲリラ」（ラウ）、「甲府めがね」（アオイ）を加えた【新宿ローパンチカット】VS.「パンチ・ザ・センプー」（ラウ）、「マスク・ド・ヒジテツ」（ジャッキー）という名前が長くて迷惑極まりない両名に“ブラッド神”「イトシュン」（ブラッド）を加えた【財閥ポンチ】の決勝は見応え十分。特に「セガール」の読みが冴え、要所での投げ＆当て身が的中！【新宿～】がエリア決勝へ駒を進めた。

エリア決勝は3チームによるリーグ戦。新進気鋭の「やつき」、「ヨッピーブライアント」の若手ジャッキー二名を擁する【ナイスガオ】が早々に2敗し、勝負は【新宿～】と、前回覇者「ふ～ど」（リオン）、「こえど」（カゲ）に「板ザン」（シュン）を加えた【集大成】の一騎打ち。「こえど」自らやり込み不足を暴露したように，勝負は「ふ～ど」VS.「セガール」の大将戦へもつれ込む。この最終戦は「ふ～ど」がキッチリ締めて【集大成】が勝利。連覇へ向けて発進した！

優勝
集大成
写真左から、「ふ～ど」（リオン）「板ザン」（シュン）「こえど」（カゲ）

2/26

3/18 ゲームスポット21

AW-NET 購入キャラの猛威!

実に2カ月振りとなった東京での予選には、各地の強豪に加え、既に切符を獲得したプレイヤーも集結し、店内はバトコロ一色に。「キャベツ」や「ネモ」らKOFプレイヤーが集う中、決勝に勝ち残ったのは「あきーら@ smg」（Mr. カラテ／ハンゾウ）と「ジャスミン」（ミヅチ／キム）。

座高の高いキャラにはロバートを当て、着実に勝ち上がってきた「あきーら@ smg」は準決勝で「fan144 みさ」（色／NEO-DIO）と対決。序盤はNEO-DIOのグランドセイバーに苦戦するが、ゲージがたまってからのGCステップ～反撃と、相手の暴れを察知しての暴れつぶしでペースをつかんで逆転勝利を収める。

一方、「ジャスミン」は準決勝で「いほり」（アテナ／ほたる）と対決。得意とするミヅチで解除を使い、終始試合を優位に進めて勝利した。

予選ではMr.BIGより、リーやタン、アテナなどのレアキャラたちの活躍が見られた。決勝大会では「ドキッ！ Mr.BIGだらけの……」とはならないよう、職人たちの頑張りに期待したい。

準優勝
ジャスミン（ミヅチ／キム）
優勝
あきーら@smg（Mr.カラテ／ハンゾウ）

闘劇'06予選最終リポート！

ARCADE News Analyse
アーケード・ニュース・アナライズ

今月でやはり注目すべきは『LB Style Square』の開店ではないだろうか。ゲームをプレイしている子供たちだけでなく、その親を見据えての販売戦略は、これからのアーケード業界にも新風を吹き込むことになるだろう。

Rertase

あの『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』のオフィシャルショップが開店！

http://osharemajo.com/

キッズ向けのカードゲームとして絶大な人気を誇っている『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』。そのオフィシャルショップ『LB Style Square』が3月3日に全国の百貨店でオープンしたぞ。今回は西武池袋本店での模様をお伝えしよう。（※西武池袋本店は4月19日までの期間限定店舗）

『ラブ and ベリー』は、ゲーム中の女の子をさまざまな「オシャレまほうカード」で着せ替えをして、オシャレを楽しみながらライバルキャラクターとのダンスでどちらが目立つか競い合うというゲームだ。そのゲーム内に登場する衣装が実際に購入できるとあって、オープン初日には『ラブ and ベリー』ファンの親子が長い行列を作っていた。

オープンすると同時に商品の周りには人だかりができ、娘のためにと孤軍奮闘するお母さんの姿が多数。各商品はまさに飛ぶように売れていき、無事に商品をゲットできた親子が満面の笑顔を浮かべて喜びあう姿があちらこちらで見受けられた。

3月末の時点では全国で約20店舗がオープンし、セガによると本年度中には100店舗以上のオープンを目指しているとのこと。これからの動きに注目だ。

この写真はオフィシャルショップ発表会での、『ラブ and ベリー』プロデューサーの植村氏とキッズモデルによる一コマ。各衣装の再現性が非常に高く、驚かされる。

LB STYLE SQUARE

オープン初日の様子

開店直後には、もうこの混雑。子供よりも熱くなっているお母さんも多かった!?

店内にはゲーム機も設置されており、親子でプレイする姿が見られたぞ。

Event

『バトルギア4』アルカディアカップ 第2回結果発表！

http://www.battlegear.net/

前号に続き、第2回目のアルカディアカップの結果を誌面にて発表。今回は、全車種を対象としたイベントレース。そのせいもあってか、6046台におよぶ台数が参加し、すさまじい熱戦が繰り広げられた。稼働開始から7カ月以上も経過しているタイトルにもかかわらず、この参加台数は驚異的だ。

峠をモチーフとした弩級順走にて争われた2回目のアルカディアカップ。今回はノーマルクラスのみのため、車種選択の時点で勝負は始まっていた……。コーナーが多く狭い峠道では、トラクションに優れる4WD車が有利と思われていたが、蓋を開けてみれば後輪駆動車の独壇場。立ち上がりの加速よりも、コーナリング中の速度を全体的に引き上がることこそがタイムアップにつながるためだろう。

チューニングができない＝車本来の性能の良さが求められる。そのため、上位20台中の12台がRX-7（FD3S）が占め、それ以外の8台がNSX（NA2）という、車種が大幅に偏った結果となった。

総合部門の優勝を手にしたのは、香港のプレイヤー「Joe」氏。第1回に続き、またも海外プレイヤーに栄冠が輝いた。さらに見ると、1～3位までの入賞者はすべて香港プレイヤーという結果に落ち着いている。日本のプレイヤーも負けずに精進してほしい。

AT部門では日本勢が奮闘し、「真夜中の蒼い彗星」氏が優勝。このプレイヤーは、総合部門でもRX-7（FD3S）を操り、入賞まであと一歩の4位という結果を残している強者。おめでとう！

総合部門 トップ3

順位	タイム	エントリーネーム	カーナンバー	車種	店舗
1位	3'38"130	Joe	香港 334 た	RX-7 [FD3S]	838-牛頭角 香港
2位	3'38"402	DURT-Sai Wai	香港 314 は	RX-7 [FD3S]	838-牛頭角 香港
3位	3'38"972	TotoroYIN	香港 390 に	RX-7 [FD3S]	838-牛頭角 香港

AT部門 トップ3

順位	タイム	名前	ナンバー	車種	店舗
1位	3'44"351	真夜中の蒼い彗星	北九州 359 ふ	NSX [NA2]	カジノ京町
2位	3'44"436	琴乃宮 雪さん	長岡 360 ね	NSX [NA2]	トップ柏崎原町店
3位	3'44"638	真夜中の蒼い彗星	北九州 313 の	RX-7 [FD3S]	カジノ京町

Event

最強の拳に桜乱舞！ 「TEKKEN-NET スプリング・フェスタ'06」開催中！

http://tekken-net.jp/

鉄拳ファンに朗報だ。『鉄拳5DR』の公式携帯サイト『TEKKEN-NET』で、春限定のスペシャル・プログラム「スプリング・フェスタ'06」が開催中なのだ。(キャンペーン期間：～4月19日(水)午前8時まで)

やはり注目なのは、毎日ハズレなしで2,000G・1,000G・500Gのいずれかが必ずゲットできる「"TN"スクラッチ」だろう(期間中の月～金曜日の午前10時～翌朝4時の間で、1プレイヤー1日につき1回)。また、期間中に限り「春限定称号」を何個でも各1,000Gで購入できたりもしてしまうのだ！

また、これから鉄拳を始める人にもうれしい特典が！　なんと、『TEKKEN-NET』に新規入会登録することで「応援ファイトマネー」として200,000Gが贈呈されるぞ。そのほかにもさまざまな「春限定」のサービスが用意されているので、鉄拳プレイヤーは今すぐ『TEKKEN-NET』にアクセス！

『TEKKEN-NET スプリング・フェスタ'06』

■アクセス方法 (http://tekken-net.jp/)
【i-mode】：【メニュー→メニューリスト→ゲーム→アーケード連動→【TEKKEN-NET】
【EZweb】：EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→ゲーム機連動→【TEKKEN-NET】
【Vodafone live!】：Vodafone live!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動→【TEKKEN-NET】

Release

あの名シーンがよみがえる！ 『NAMCOドットグラフ』6種が登場！

http://www.banpresto.co.jp/

フィギュアとステージのセットでさまざまなシチュエーションを再現したサウンドフィギュアシリーズにナムコタイトルが登場だ。その名も『NAMCO ドットグラフ サウンド付きフィギュア』！

ドットで立体化されたマスコットはステージの好きな場所に設置することができる。しかも台座についたボタンを押すことで各シーンに合ったサウンドが流れ、懐かしのナムコゲームの名シーンが完全再現されるのだ。

当時を生きたプレイヤーなら感涙間違い無しのこの商品は、全国のホビーショップで手に入るぞ！

ゲームファンならばそれぞれのタイトルでどんなサウンドが流れるのか想像できちゃうはずだ♪

Resume

『NAMCOドットグラフ サウンド付きフィギュア』

■発売日：発売中
■価格：525円(税込)
■備考：全6種(『ギャラクシアン』『ゼビウス』『ニューラリーX』『マッピー』『ディグダグ』『ドルアーガの塔』)＋シークレット2種
■発売元：バンプレスト

Event

アルファ・システム＆アルカディア共催『式神の城Ⅲ』イベント情報

http://www.alfasystem.net/

シリーズ恒例のスコトラは、残念ながら開催が延期に。とはいえ、対応が済み次第すぐに開始されるので、申請用紙は掲載しておく。スコアを伸ばしつつ待っていてほしい。なお、P061にある隠しキャラのミュンヒハウゼンも集計対象になるぞ。

イラストコンテストは予定通り実施されるので、「ハイスコアは無理だけど、『式神』への愛なら負けない！」という人は、ぜひこちらに参加を！

イラストコンテストイベント概要

●イラスト内容／『式神の城』を題材としたイラストなら何でもOK。投稿規定は「A-fro」と同じです(165ページ参照)。
●締切日／3～6月の各月第3月曜日が締切です。郵送の場合、当日到着分まで有効となりますのでご注意ください。
※第2回締切の場合、4月17日(月)必着
●優秀賞／優秀作は毎月アルカディア誌上にて発表。上位入賞者には、コミック版『式神の城』を連載している「マガジンZ」さんのご協力により、賞品が贈呈される予定です。
※投稿作品は、今後の『式神の城Ⅲ』関連コンテンツにて使用させていただく場合がありますのでご了承ください。

申請＆投稿のあて先

●郵送の場合
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係orイラストコンテスト係

●メールの場合(イラストコンテストのみ)
shikigami@arcadiamagazine.com

スコアトライアル 開催延期のお知らせ

平素は「式神の城Ⅲ」をご利用いただきき、誠にありがとうございます。

さて、このたび(株)アルファ・システムとアルカディアの共催にて実施しておりますスコアトライアルのシステムにおきまして、運営上の不具合が発覚致しました。

お客さま、オペレーターの皆さまには大変ご迷惑をおかけ致しますが、スコアトライアルのスコア登録受け付けを、一時停止させていただきたく存じます。それに伴い、第1回中間締め切りを延期させていただきます。

現在、不具合の解決に全力で対処しており、システムが改善され次第、受け付けを再開させていただきたいと存じます。

今後のスコアトライアルの再開時期、及び開催期間につきましては、次号以降のアルカディア、及び上記アルファ・システムホームページにて、ご案内させていただきたいと存じます。

このたびは、多くのお客様に多大なご迷惑をおかけ致しますことを、心よりお詫び申し上げます。

(株)アルファ・システム

※既にアルカディア宛で郵送済みの申請につきましては、申請時期を問わずすべて有効となり、受け付け再開時に反映させていただきます。
※前号にて最終締め切り時の認定証授与を各部門ベスト20までと掲載しましたが、正しくはベスト10までとなります。お詫びして訂正させていただきます。

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　都道府県

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　－			
Eメールアドレス				

コメント

※141％（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

※本企画(「式神の城Ⅲ」スコアトライアル及びイラストコンテスト)にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、(株)アルファ・システム及び(株)エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、スコア認定証など授与者及び入賞者への賞品発送、各種お問合せに関する対応にのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

『銹薔薇』フィギュア第4弾、カスミ=ローズ登場！

Release

http://www.cave.co.jp/

これまでテレサ、メイディ、ミディと発売されてきてファンを注目させてきた『銹薔薇キャラクターフィギュア』シリーズに、ついにカスミが登場となる。おしとやかでマイペースなカスミが、つつましやかに座る姿をとくとたん能あれ！

気になる発売日は4月3日（月）。これまでと同様に、ケイブホームページ、もしくは携帯サイト「極上シューティング ゲーセン横丁」での販売となるので、気になる人は事前にチェックしておこう！　パソコンをお持ちの方は上記URLから、携帯からのアクセス方法は以下にまとめたぞ。

惜しくもこれまでのフィギュアを手に入れることができなかった人は、Web上で配信されている、ぶっ飛んだ世界観が展開するフィギュアを使ったプロモーションビデオ「イバラ学園」を楽しんで、その寂しい心を癒すのだ。

「あと……、先生、ケツでてます」。

Resume

『銹薔薇 キャラクターフィギュア　カスミ』
- ●発売日：2006年4月3日（月）
- ●価格：2,310円（税込み）、送料525円
- ●備考：ケイブホームページおよび、携帯サイト「極上シューティング ゲーセン横丁」での専売となるのでご注意ください。

PRESENT!

ケイブ様より、『銹薔薇 キャラクターフィギュア　カスミ』のフィギュアを1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

『極上シューティング ゲーセン横丁』

■アクセス方法
i-mode：メニューリスト→ゲーム（mova、FOMA共通）→ゲーム1（movaのみ）→アクション→極上シューティング
EZweb（au）：カテゴリで探す→ゲーム→総合→ゲーセン横丁
vodafonelive!：メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→ゲーセン横丁

3キャリア共通のQRコードはこちら

シューティング ラブ！

Release

http://WWW.datam.co.jp/

データム・ポリスターから、「シューティング ラブ」を合い言葉にゲームセンターで話題になった『TRIZEAL』が、PS2ソフトとして発売されるぞ！

PS2版の新要素として「シューティング技能検定」を収録！　インターネットランキングも開催予定だ!!

シューティング技能検定で、最強のシューターを目指せ！

Resume

『シューティング ラブ。～TRIZEAL～』
- ●発売日：2006年4月20日
- ●価格：7,140円（税込）
- ●対応機種：PlayStation 2

PRESENT!

データム・ポリスター様より、『シューティング ラブ～TRIZEAL～』をプレゼント。詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

SHOOTING LOVE！

Release

http://www.inhgroup.com/

攻略DVD制作の旗手として名高いINHのINSANTY DVDシリーズに、『トゥエルブスタッグ』と『トライジール』が登場！　しかも1本に両タイトル収録と、お得感満載だ!!

超硬派シューティングの超絶プレイは圧巻の一言！　これを見ずしてシューターを名乗る事なかれ!!

Resume

『THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ＆トライジール』
- ●発売日：2006年4月20日
- ●価格：6,090円（税込）
- ●購入特典：トゥエルブスタッグ＆トライジール パーフェクトサウンドトラック、特製ブックレット

PRESENT!

INH様より、『THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ＆トライジール』をプレゼント。詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

GWに向けたイベントが目白押し！

Event

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

「東京ジョイポリス」では、ゴールデンウィークの期間中（4月29日、30日、5月3日～7日：計7日間）にマジック・ライブショー“Shurei WONDER ILLUSION in 東京ジョイポリスⅡ”を開催致します。

今、最も注目を集めるマジシャンの一人“Shurei”がジョイポリスを舞台に華麗なマジックの数々を披露！　ジョイポリスの特徴である吹き抜け（Vステージ）を最大限に活用し、屋内であることを感じさせない壮大なスケールでお贈りするマジックとイリュージョンの世界をぜひ、間近でお楽しみください。

また、5月7日（日）までの期間中は女の子に大人気のカードゲーム「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」のイベント「オシャレワールド」をあわせて開催中！　ラブとベリーに変身できて写真も撮れちゃう「なりきり写真館」や、スタンプラリー、カードの展示コーナーなど、楽しいイベントが盛りだくさん。もちろん「ラブ and ベリー」のゲームもたくさん設置されているので思う存分お楽しみいただけます。

おでかけはジョイポリスで決まり！

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

味覚と視覚が混乱しちゃう!?『そっくりスイーツ！ミュージアム』開催中！

Event

http://www.teamnamja.com/

いつも楽しいイベントを開催しておるナンジャタウンじゃが、現在開催中の『そっくりスイーツ！ミュージアム』（開催期間：～6月18日まで）はかなりオススメじゃぞ。

このイベントではたこ焼きやハンバーグ、お寿司などの食事メニューが、すべてケーキやおまんじゅうといった甘い食材で作られているのじゃ！　脳の中では塩味を想像しているのに、自分の舌では甘みが広がる……この味のギャップにはだれもが驚かされるはずじゃぞ。

日本全国のお菓子職人の遊び心から生まれた食のエンターテインメントの極みともいえる約100種類の“そっくりスイーツ”をぜひこの機会に味わってみるがよい。

正式名称『もしかしてオムライス？』。これが「ストロベリームース」だというから驚きじゃ。

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2006年2月1日～2月28日集計分

ビデオゲームランキング

13位　式神の城Ⅲ

アルファ・システムの人気シューティング『式神の城Ⅲ』が13位に登場。2月下旬の発売にもかかわらず、その人気は圧倒的。ゲーム難度が少し上がっていることが、ライト層のプレイ意欲にどう影響するのかが気になるところ。

メーカー　アルファ・システム／タイトー
ポイント　71.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈ナムコ〉	214.6
2	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	175.0
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	149.2
4	北斗の拳〈セガ〉	135.5
5	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	132.4
6	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	120.2
7	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	117.2
8	Virtua Striker 4〈セガ〉	98.9
9	ESPGALUDA II〈ケイブ／AMI〉	91.3
10	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	89.8
11	Power Smash 2〈セガ〉	83.7
12	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	73.1
13	式神の城Ⅲ〈アルファ・システム　タイトー〉	71.5
14	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	59.4
15	雷電Ⅲ〈モス／タイトー〉	45.7
16	TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	42.6
17	METALSLUG6〈SNKプレイモア　セガ〉	41.1
18	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	39.6
19	STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE〈カプコン〉	38.1
20	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	28.9

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

19位　BASEBALL HEROES

野球を題材にしたトレーディングカードゲーム『ベースボール ヒーローズ』は、20～30代に対する訴求力はカードゲーム随一。新カードの追加も決定しているので、さらなるランクアップに期待したい。

メーカー　コナミ
ポイント　36.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.12）〈セガ〉	171.5
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	141.9
3	DrumManiaV2〈コナミ〉	127.7
4	pop'n music 13 カーニバル〈コナミ〉	126.6
5	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	125.4
6	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	118.3
7	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	112.4
8	beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY〈コナミ〉	104.1
9	QUIZ MAGIC ACADEMYⅢ〈コナミ〉	101.7
10	MARIOKART ARCADE GP〈ナムコ〉	100.5
11	GuitarFreaksV2〈コナミ〉	93.4
12	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈ナムコ〉	88.7
13	太鼓の達人7〈ナムコ〉	87.5
14	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	82.8
15	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	81.6
16	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	76.9
17	THE IDOLM@STER〈ナムコ〉	60.3
18	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	49.7
19	BASEBALL HEROES〈コナミ〉	36.7
20	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	34.3

協力店舗

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビルB1～4F	☎ 03-5330-8595
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1･2階	☎ 011-512-1868
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261
ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18_YKビル_1F	☎ 047-395-2065
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1	☎ 047-163-9844
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年3月17日時点

■4月～夏稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働時期
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SOULCALIBURⅢ ARCADE EDITION	ナムコ	武器対戦アクション	4月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Virtua Striker 4 Ver.2006	セガ	サッカー	5月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
三国志大戦2	セガ	リアルタイムカード対戦	5月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
タイムクライシス4	ナムコ	ガンシューティング	6月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Virtua Fighter5	セガ	3DCG格闘	7月予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
脳力向上マシーン タッチでズノー ―脳しくチェック?それともバトル?!―	セガ	パズル	夏予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■稼働時期未定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働時期
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AFTER BURNER CLIMAX	セガ	フライトシューティング	未定

■稼働時期未定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働時期
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
機動戦士ガンダム 戦場の絆（仮）	ナムコ／バンプレスト	ドームスクリーン式対戦チーム対戦ゲーム	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ψΦ（サイファイ）	セガ	タッチパネルアクションシューティング	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL	セガ	ホラーガンシューティング	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SORCERIAN LEGEND	アルゼ	アクションRPG	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOP DRIVER EVOLUTION	アトラス	レースゲーム	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トリガーハート エグゼリカ	童／セガ	縦スクロールシューティング	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VM･JAPAN ～幻将乱戦記～	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション	未定

※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2005年開幕時のデータを基に制作しています。

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

高知市編

今月のレンジャー

高知、そこは柚子とかつおと坂本龍馬ゾーン！ そんな日本の良心・高知市内の3Dフィールドを、ゲーセン求めて駆け回ってきました。

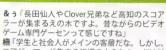
「ごめん」行き路面電車と併走しつつ、高知市内を駆け巡りました！ 路面電車との車間距離は30センチほどで、スリル満点……。

龍馬生誕の地、レッツゲーセン維新ぜよ!

スコアラーたちよ集え、そして唸え！

えの木

高知市旭町3丁目100-4
088-825-3293
9:00～24:00
無し

音ゲー / カード / ビデオ

&う「長田仙人やClover兄弟など高知のスコアラーが集まるえの木ですよ。昔ながらのビデオゲーム専門ゲーセンって感じですね」
柵「学生と社会人がメインの客層だな。しかし、コアゲーマーが集まる道場のようなムードは対戦意欲を掻き立てられる！ 高知観光は、はりまや橋よりえの木優先でオーケーDA！」

写真はえの木1号館。2号館から歩いて20秒ほどの距離にえの木2号館がある

旬のシューティングは『式神の城III』。後ろではギャラリーがプレイを観戦している。こうしてスコア研究が行なわれているのだ！

えの木は対戦も盛ん。……GGX SLASH……など

2号館では『三国志大戦』や音楽ゲームがプレイ可能。対戦は『鉄拳5DR』が大人気で、常に対戦相手が居る状態が続く。さらに、駄菓子も購入することができる

スタッフより

狭い店内にひしめく筐体、パズルゲームかと見紛うようなレイアウトですが、昭和の香り漂う紛うことなき「ゲーセン」を自負しております。対戦野郎、スコアラー、スロッター、JK（女子高生）などが混在するカオスの空間ですが、ぜひご来店ください。

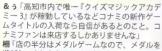
コナミのラインナップはピカイチ！

アミュージアム高知

高知市介良乙317-1 パワーセンター高知内
088-860-7778
10:00～24:00
http://www.amuseum.jp/tenpo/sikoku/kochi.html

ビデオ / アーケード / メダル / 音ゲー

スタッフより

パワーセンター内のアミューズメントスポットです。どなたでも楽しめるいろいろなゲームを取りそろえて、皆さまのご来店をお待ちしております。パワーセンター内のお店レシートでメダルサービスも行なってますので、お買い物帰りにもお立ち寄りください。

&う「高知市内で唯一『クイズマジックアカデミー3』が稼動しているなどコナミの新作ゲームタイトルの入荷なら自信があるとのこと。コナミファンは来店するしかありませんな」
柵「店の半分はメダルゲームなので、メダルを遊びたい人にもおススメできるね」

メダルゲームとスロットの種類が多いのもお店の特徴。週末はお年寄りから子供まで幅広い年齢層がメダル目当てに集まる。過去に『モンスターゲートオンライン』のイベントを開催したこともあるそ

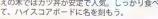
取材を行なった3月上旬の時点で、コナミの『ベースボールヒーローズ』の高知県設置店舗はアミュージアム高知のみ。それだけに順番待ちが出来るほどの人気だ！ 野球ファンは来店せよ！

そうだ！えの木、行こう。

何とえの木では食事を注文することができる（午後2時以降）。プレイしながらであれば、筐体に座って食ってよし。だが、ギャラリーは立て（店内貼り紙より）！

&う隊員は名物オムライスを注文。体力回復のほか、ハイスコアが出やすくなる効果もある?

1位	カツ丼
2位	オムライス
3位	キムチ炒飯と唐揚げ

えの木ではカツ丼が安定で人気。しっかり食べて、ハイスコアボードに名を刻もう。

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております。特に、「石川」、「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！ あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、 location@arcadiamagazine.com

「メルブラ」など2D対戦が盛ん

トイズ2号店

住 高知市帯屋町2-1-27
☎ 088-822-0633
営 10:00～24:00　土・日・祝9:00～24:00
休 無し

&ぅ「トイズ2号店では『メルティブラッド』や『GGXSLASH』の格闘ゲームの大会が定期的に開催されているそうです。『メルティブラッド』は近県からの参加者も多いのです」
柵「個人的にはコミュニケーションノートの書き込みが盛り上がっていて◎」

学生に大人気『メルティブラッド』の大会には、えの木の常連も駆け付ける

ポップンミュージック13のプレイヤーが多く、高知ポッパーの修練場なのだろう

商店街にあるトイズ2号店。客層は主に学生中心で、スタッフも明るく丁寧

スタッフより

高知では、ビデオゲームもわりと盛んな方だと思います！　大会も実施できますので、開催してほしいときには、店員orノートまでお気軽にどうぞ！　近くにある1号店も元気です！　皆さまのお越しを心よりお待ちしております。

プライズ景品の多さに仰天！

プラサカプコン高知店

住 高知市秦南町1丁目4-8-8 イオン高知ショッピングセンター2F
☎ 088-821-8677
営 10:00～22:00
HP http://www.capcom.co.jp/amuse/chokuei/kouti.html

柵「プライズ機を20台以上も置けるという広すぎる店内に度肝を抜かれるな」
&ぅ「客層は買い物客やカップルといったライトユーザーがメインですね。『三国志大戦』、『連合VS.ザフト』、『マリオカート』が人気となっています」

ハーフコンテンツでWCCFには、子供たちも熱い視線を送っていた

まるでお菓子キャッチャー地の畑ではないか！景品の豊富さに参りました

カプコンを代表するキャラクター・ロックマンが目印のプラサカプコン

スタッフより

当店は『メチャトレPARTY』、『スターホース2』、『三国志大戦』など、最新人気機種を取りそろえております。毎週末には豪華景品が当たるビンゴ大会開催中！　お客さまが満足できる空間を提供いたしておりますので、ぜひ一度お立ち寄りください。

新作からレゲーまで幅広く扱う

セイタイトー高知

住 高知市知寄町3-35
☎ 088-885-1573
営 10:00～24:00
HP http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/238.html

柵「ゲーメストが取材に来たこともあるという老舗店舗だ！　常連を大事にするためリクエストには極力応えるそうな」
&ぅ「『式神の城Ⅲ』は4ボタン設定になっていて、現在はビデオ撮りが可能となっています。親切丁寧ですよね」

かつらしまボウルというボーリング場の併設店となる、セイタイトー高知

一番人気は『連合VS.ザフト』DESTINY』では対戦人気が過熱するに違いない！

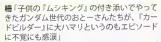
ノートオリジナルタンクラーを作った常連たちのために、全体で作成した

スタッフより

当店ではプレイヤーの方々を第一に考え、ゲームの入荷から居心地の良い空間作りを目指しております。コアなユーザーにも満足いただけるように、レトロゲームや景品ゲームコーナーにはフィギュアなども取りそろえております。

お父さんたちに「GCB」大人気

ハイテクランドセガ土佐店

住 高知県土佐市高岡町中道甲355-5
☎ 088-846-9657
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.co.jp/loc/web/hls/tosa.html

柵「子供の『ムシキング』の付き添いでやってきたガンダム世代のおとーさんたちが、『カードビルダー』に大ハマリというのもエピソードに不覚にも感涙」
&ぅ「ちなみに、近くにはフジグランというプライズ主体の店舗もあります」

ゆうこりんの垂れ幕がお出迎え。入り口付近にはムシキングがある

セガが誇る通信麻雀MJ3は台数、プレイヤーとも多く安定した人気を誇る

社会人に大人気GCBのほかに、TCGやる三国志大戦も4シート完備

スタッフより

今からみんなにハイテクランドSEGA土佐店の良いところを紹介するよ！　一押しは『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』。そのほかにも全国対戦の熱い『三国志大戦』や『MJ3』もあるよ！　みんなの来店待ってます！

高知取材ではいつものようにレンタカーを借り、各店を回ってきました。法定速度を遵守して走行していたのもかかわらず、高知の名所はりまや橋が意外に小さくて胸がキュンっとしました。トイズさんでは「アルカディアが取材にくる!」と告知の張り紙まで出していただけました。本当にありがとうございます。トイレの扉にまで張ってあり、驚きましたが(笑)。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
4月28日(金)
当日消印有効

※公正取引委員会の景品表示法の定めにより、この号の懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

1 攻略DVD THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ＆トライジール

ケイブ様ご提供

2 鋳薔薇 カスミ フィギュア

コナミ様ご提供

3 beatmaniaⅡDX 13 DistorteD GOLI氏サイン入りポスター

タイトー様ご提供

4 チャックスGP SLHQ 立グルーミーぬいぐるみセット

※いずれか一つ　色・形は選べません

セガ様ご提供

5 メタルスラッグ6 販促用ポスター

6 XI キング・オブ・ファイターズ 販促用ポスター

7 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 販促用ポスター

8 パチスロ北斗の拳 立体パズルVol.2セット

9 東京ジョイポリスパスポート 5組10名様

セガダイレクト様ご提供

10 三国志大戦 携帯電話ストラップ 1名様

※柄は魏・蜀・呉Ver.のうちいずれか一つ。柄は選べません

11 三国志大戦 Tシャツコレクション

※いずれか一着。柄は選べません

12 三国志大戦 トップローダー

※赤・緑・青・金のいずれか一つ。色は選べません

データム・ポリスター様ご提供

13 PS2ソフト「トライジール」＆ポスター2点セット

ナムコ様ご提供

14 DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON- グッズセット 5名様

15 ナンジャタウンパスポート 5組10名様

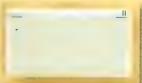
16 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション 販促用ポスター

バンプレスト様ご提供

17 キン肉マン キャラクターマスクセット

18 仮面ライダー ショッカー戦闘員マスク風フード付きTシャツ

編集部提供

19 ニンテンドーDS Lite

※色は選べません

20 プレイステーション2

21 オリジナル図書カード 10名様

おなじみの万能執事が正式参加!

式神の城Ⅲ

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城Ⅲ
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発 売 日：2月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

今回はシリーズでは恒例ともいえる隠し要素をバッチリ公開！ 加えて、稼ぎの基礎知識と最初の壁となるステージ3面のマップ付き攻略を掲載するぞ!!

Text:C-LAN(隠し要素&稼ぎ基礎)、伊勢猫(ステージ3攻略)

やっぱり居た！&あった！

隠し要素大公開!

前作に続き、『式神の城Ⅲ』にもおなじみの隠しキャラクター、そしてエクストリームモードが存在する。隠しキャラはちびふみこから執事の「ミュンヒハウゼン」にグレードアップ!? エクストリームモードは難度が3段階にパワーアップ！ なお、ミュンヒハウゼンは店舗側での設定が必要なので、使えなければお店にお願いしてみよう。今回は二人同時プレイ時のデモもフルボイスなので、いろいろな組み合わせを試してほしい。

ミュンヒハウゼン キャラ性能

ふみこをベースにしたキャラで、Bボタンは完全無敵の瞬間移動となっている(通常のボンバー攻撃は使用不可能)。なお、壱式の式神攻撃時のグラフィックは、レアものを含め相当数が用意されているとか。

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★
移動速度(式神時)	停止
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★★
ボンバー攻撃	無し

■通常攻撃■

ノーマル／ハイテンション

ふみこと同じ性能で、細長い3列の弾を撃ち、自機を移動させるとその方向に傾く。ハイテンション時は全体的にパワーアップする。

■ボンバー攻撃■

瞬間移動

レバー入力に応じて一定距離を移動。完全無敵だが連続使用はできず、移動先に敵や敵弾があると回避不可能だ。

■式神攻撃■

壱 サテライトレーザー

弐 常殺の刃

壱式のサテライトレーザーは長時間爆風が残り続けるが、ふみこと異なり連続使用はできない。レーザー部に攻撃判定は無し。弐式は巨大な刃が出現し、レバーで自由自在に操れる。いずれの式神も使用中は移動できないが、瞬間移動は可能。

SECRET1 隠しキャラクター

一人用のデモでは、ふみことのなれ初め(?)を臭わすような内容が見られるぞ。

ミュンヒハウゼン

教育してさしあげます
お覚悟召されませ

Munchausen

ふみこの若き爺やで、玖珂 光太郎の親友の一人。万能執事として新たなる七変化を見せ、今回はメガネを取った格好いい姿も見せてくれる。

ミュンヒハウゼン使用コマンド(オペレーター向け)

①テストモードに入り、入ってから10秒以内に、→、↓、↓、1Pスタート、↑、←、↓、↓、→、1Pスタート、←と入力
②テストモード内の「ゲーム設定」に「隠しキャラ」という項目が追加されるので、それをONにする
※上記設定が完了していれば、キャラ選択画面でふみこに合わせてレバーを下に入れることで選択可能

SECRET2 エクストリームモード

タイトル画面で下記のコマンドを入力すると、あらゆる敵が撃ち返し弾を放つ高難度の「エクストリームモード」が選択可能。入力後、A+Bの追加入力で弾速が2倍に、さらにA+Bで弾速が3倍に！

エクストリームモード選択コマンド
↑、A、↓、↓、←、→、↑、↓、B、B、A、A+B

刺激的なプレイが楽しめる。公式HPでは集計しているので、挑戦してみては?

SECRET3 遺跡ロボ

トライアングル・サービスの『トライジール』から、「遺跡ロボ」が友情出演！ 本作ディレクターの須田氏が、背景の「遺跡」から連想して企画したとか……。ぜひ探してみよう！

スタッフロールにも登場するので、既に気付いている人は多いかもしれない。

スコアトライアル&イラストコンテスト同時開催中！ 詳細は**P55にて！**

スコアトライアルに挑戦しよう！

スコア稼ぎ基礎講座

『式神の城』シリーズのスコア稼ぎのキモは、テンションボーナスシステム（以下、T.B.S.）に尽きる。ここでは、それを活かした稼ぎの基礎知識を解説していく。システムをしっかり理解し、スコアアップを目指そう。

スコア稼ぎの基本は、敵弾や敵機に接近した「ハイテンション状態」にある。この状態で式神攻撃を使って敵を破壊すれば、破壊点と出現コイン数が最大8倍になり、コインの最高得点も1万点が8万点に。そして本作の場合、ハイテンション状態を任意に作り出せる「ハイテンションMAX」が極めて重要だ。ここでは稼ぎで重要な五つの心得を解説するので、まずはこれらを覚えよう。

ハイテンションMAXが超重要！ ストックをムダにしないよう注意したい。

心得 壱 式神攻撃での高倍率破壊＆回収をきっちりこなそう

基本的なことだが、通常攻撃で破壊した敵は出現コイン枚数にT.B.S.が適用されない。下記の例では、45倍もの差が付いている。まずは式神攻撃での8倍破壊＆回収をきっちりこなそう。

意外とおろそかになりやすいのが回収の方。コインが途切れるまで、敵弾の近くをキープしよう。回収中に接近している敵弾が画面外へ消えそうなときは、事前に判断してコイン発生→取得の間に敵弾から敵弾へと渡り歩こう。

ビスコの倒し方によるスコア比較

通常攻撃で×1破壊＆回収

コイン取得点	1万×1枚=1万Pts.
コインボーナス	1万×1枚=1万Pts.
×8アクション	2万×0回=0Pts.
合計	2万Pts.

式神攻撃で×8破壊＆回収

コイン取得点	8万×8枚=64万Pts.
コインボーナス	1万×8枚=8万Pts.
×8アクション	2万×9回=18万Pts.
合計	90万Pts.

上記は極端な例だが、通常攻撃は8倍破壊＆回収でも13万Pts.にしかならない。式神攻撃の例では、回収部分がスコアの半分以上を占めている点にも注目。ただし、早回しの追加敵を出すために、あえて通常攻撃を使った方がいい場合もある。

心得 弐 早回しを意識してコイン＆クリアボーナスを稼ぐ

「早回し」とは、敵を手早く処理することで出現する敵が増える現象（あるいはその行為）を指す。敵を多く倒せば、ステージクリア後のアイテム取得ボーナス（×1万Pts.）や×8アクションボーナス（×2万Pts.）が増えるので重要だ。

これを狙うには、まず敵の出現位置を覚えることが大切。とはいえ、早回しを意識するあまり8倍破壊＆回収効率が下がっては本末転倒。総計スコアを比較しつつ調整していこう。

ステージ1-2はメスカルに続いてジンが左右から大量に出現する。ハイテンションMAXで撃ち抜きたい。

地形がある3-1、3-2に関しては、早回しが発生しない。道中の破壊＆回収効率を高めることに集中しよう。

心得 参 任意のミスによるボンバー攻撃の補充

ミス時はコイン取得点が10Pts.に戻り、約4000万Pts.の損失となるが、増えたボンバー攻撃をハイテンションMAXに使うことで、十分に元が取れる（心得伍参照）。残ボンバー5or残ライフ3でエクステンドすることが無いよう、要所でミスしながら進んだ方が稼げるのだ。道中では早回しに影響するので、ボス戦で可能なら2連続でミスするよう調整したい。なお、1-1開幕は1回ミスしてボンバーを増やしておこう。

1ミス時の損失点（常に×8と仮定）

3960万Pts.

※放出したコインは多少回収できるが、この回収では取得点が成長しないので注意

開幕はスコアの0に合わせて最上段へ行き、ビスコに体当たり。2ミスするのも手だが、早回し編隊が減る危険性も。

心得 四 パーツかタイムか!? ボス戦の基本方針

ボス戦のタイムボーナスは1秒90万Pts.と、前作より40%減少。式神攻撃で高倍率破壊＆回収できるなら、基本的にはパーツを破壊した方が稼げるぞ。例えば1-2ボスの花は、8倍なら破壊点を除いても最高90万Pts.。1秒1個でも大きく得をする計算だ。このように、各パーツのスコアとコイン枚数から損益分岐タイムが割り出せるので、各自計算してみよう。複数のパーツを持つボスは、それぞれに撃ち込んで耐久力を減らし、ハイテンションMAXから式神攻撃で一気に破壊、形態変化まで行なうと効率がいい。

タイム1秒当たりのスコア＝90万Pts.

複数のパーツを持つボスは、均等に撃ち込み破壊寸前にしておく。そしてハイテンションMAXを発動。

そのまま式神攻撃で順に破壊し、最後に形態変化させる。コイン枚数1.5倍の補正で大幅にスコアUP。

形態変化と完全破壊の違い

人型ボス以外は通常状態だと8倍回収は不可能だが、形態変化時はハイテンションMAXを使えば8倍で回収できる。完全破壊時は強制終了するので不可能だ。

心得 伍 今回の本命ファクター！ ハイテンションMAXで稼ぐ

ハイテンションMAXは式神攻撃で破壊時の出現コイン数が1.5倍になり、完璧に最高倍率で回収できることが非常に大きい。敵が多い場所で使うのが基本だが、あまり厳選し過ぎずに回転率を高めた方がいい結果が出やすい。クリア重視でも確実にエクステンド回数が増えるので、ボンバーが余っていたら使っていこう。

式神攻撃×8時のスコア比較

敵(コイン)	通常時	HT MAX時
1枚	90万Pts.	134万Pts.
3枚	266万Pts.	398万Pts.
10枚	882万Pts.	1,322万Pts.
25枚	2,202万Pts.	3,302万Pts.

ボーナス含むスコアはほぼ1.5倍に。なお、コイン枚数の端数は切り捨てなので、1枚の敵を通常攻撃で倒した場合は1枚しか出さない。

ジンを見落とすなかれ！

比較的見落としやすい敵が、5面以外に多数登場するジン。ビスコに似た小型の敵だが、メスカルと同じくコインを3枚出す。1-1ラストや1-2前半でハイテンションMAXを使えば、思いのほか稼げるぞ。

連続使用時の注意点

Dボタン無しの筐体でプレイする場合は、連続使用時の入力タイミングに注意。ゲージが残っているとボンバーになってしまう。C、Dボタンはソフト側で設定できるので、後は接続するだけでOK。本格的に稼ぎたいならお店に頼むのも手だ。

○Cボタンとハイテンション MAX（D）ボタンの有無は、スコア稼ぎに大きな影響を及ぼす。特に大きいのがDボタンで、同時押しミスによるボンバーの暴発が無いことはもちろん、Dボタンなら式神攻撃を出しながらハイテンションMAXを発動できる。A＋B同時押しの場合は一度通常攻撃が出てしまい、式神攻撃を出し直す手間がある分、初動に遅れが出てしまう。

STAGE 3
人工洞窟～火山口

人工的に作られた、長く深い洞窟。不思議な力によって壁が見えなくなり、成す術無く進路を塞がれたと思ったそのとき、怪しい光を放つ『光る石』が目に止まる。『光る石』によって壁が見えるようになることが判り、さらに深く進むと、やがて溶岩の見える火山口へ辿り着く。マグマの動きは激しく、いつ噴火するか分からない。脱出のため先を急ぐと、そこへ自由なる風の人が現れる。

地形ブロックが行く手を阻むため、きちんとしたパターンの作成が必要不可欠なステージ3。進むルートを完全に把握するまでの間は、光る石を撃ち漏らさないよう気を付けつつ、通常攻撃メインで進もう。

SECTION 1

出現する敵機こそ少ないが、地形ブロックの配置を知らないとミスは必至。とにかく回数をこなして、進むルートと倒すべき敵機の出現ポイントを把握していこう。

シリーズ伝統の地形ステージでは、進路を塞ぐ地形ブロックが見えにくくなる仕掛けが存在（右記参照）。まずは光る石の設置ポイントを覚え、意識的に攻撃を当てながら進むようにしたい。なお、大型ブロックは式神攻撃が貫通するので、厄介な敵機は式神攻撃を活用して破壊すること。

要所に配置された光る石に沿って移動するのが基本。消えた状態でもうっすらとブロックは見える。

通常攻撃は大型ブロックに止められるが、式神攻撃なら貫通する。壁向こうの敵機を破壊できるぞ！

地形ブロックの種類とルール

大型&小型ブロックは、光る石を攻撃すると5秒間だけ鮮明に表示されるようになる。ある程度引き付けて撃ち込まないと、表示時間が次の光る石までもたない場合があるので注意。

種類	
大型ブロック	破壊不能
小型ブロック	破壊可能
光る石	破壊不能

エリアA～B　道幅が広く安全なルートを選ぶ

左右に高速で移動する大型ブロック地帯までのセクション前半は、右寄り～左寄りというルートがオススメだ。

スタート直後は、ピスコ編隊の自機狙い紫弾に注意してレツィナまでを手早く破壊する（1～4）。通路が狭いエリアBでは、まず画面右端からジン編隊が出現。右側の小型ブロックを破壊してルートを確保すれば、7WAYを撃つレツィナ×3機が自機正面に来るため、簡単に破壊できる（5、7～9）。

移動ブロックが見えたら、中央のレツィナを破壊して画面左端へ移動（10）。同時に出現するピスコ編隊2セット目にボーナスザコが交ざっているので、余裕が出てきたら優先的に式神攻撃で破壊したい（11）。最後の移動ブロックは、1列目の光る石が通過してから前に出よう。

右側のルートを進めば、レツィナの処理は簡単。ジン×3機は、式神攻撃で破壊できなければ無視でOK。

エリアB最後の移動ブロックは、1列目の光る石が過ぎてから進めば、自然と2列目の光る石を撃てる。

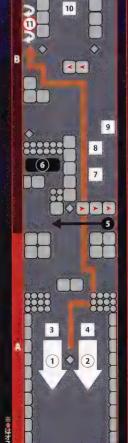
エリアC～D　式神攻撃で壁向こうの敵機を破壊

エリアCの前半は、大型ブロックが左右からせり出し、画面下部に居ると逃げ場が無くなる厄介なポイントの一つ。ブロックを警戒して早めに上へ移動すると、レツィナにルートをふさがれてしまうので注意（12、14、15）。無理に通常攻撃で抜けようとせず、壁向こうのレツィナを式神攻撃で破壊してから進むこと。エリアC最後の折り返すように進む地点は、ほかのポイントをミス無く抜けられるようになるまで、ボンバー攻撃で抜けた方が無難だ（16～18）。

エリアDの序盤は、ピスコ編隊の自機狙い緑弾を引き付けながら、一気に右端へ抜けしまうと安全だ（19～20、22）。ボス前のレツィナ×6機は、画面端の小型ブロックを撃って片側を破壊しながら進んでいこう（24～28）。

移動ブロックに隠れたレツィナは、出現を待って式神攻撃で破壊。無視して進むと後悔することに……。

ボス前のレツィナ×6機は、無理して中央を抜ける必要無し。画面端を進めば簡単に抜けられる。

※はオススメルート

エリアC終盤：折り返しブロックポイントの通過パターン

特殊攻撃を使わずに抜ける場合は、レツィナを出現と同時に速攻破壊できるかが重要なポイント。まず、15を事前に破壊してルートを確保。続いて画面左端の光る石に通常攻撃を撃ち込みつつ、16を式神攻撃で破壊して右へ移動。

18のジン編隊をある程度まで破壊して、緑弾に注意しながら折り返しポイントを通過。ここでモタついていると、17の敵弾で進路をふさがれるので注意！　後は17→19と破壊しつつ光る石に撃ち込み、画面右端へ一気に抜けよう！

ザコ敵紹介とマップの見方　マップ上の各記号は、敵機の種類と出現順を示している。ステージ攻略の欄外で、マップ上の表記（記号）とともに敵機の解説を掲載しているので、チェックしてほしい。なお、各ザコ敵機はセクションやエリアで異なる攻撃を持つ。

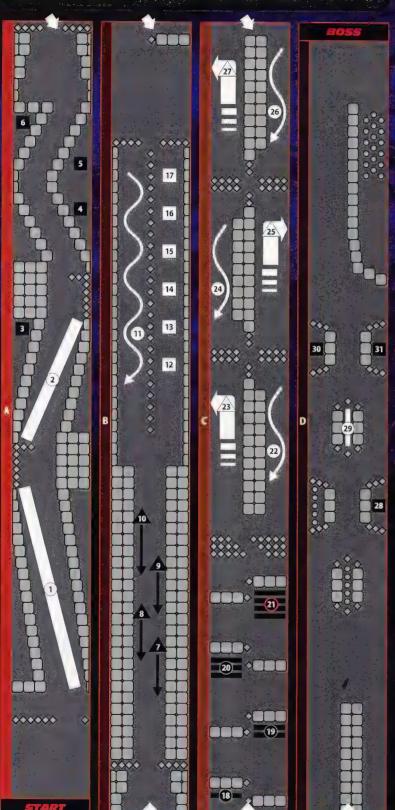
各セクションのボーナスザコ　『式神の城III』では、新要素として各セクションの道中いずこかに1機だけ、1,000,000Pts.／コイン枚数25枚のボーナスザコが配置されている。見た目だけでは判別不能なので、その位置はマップ上に赤色でマーキングしておく。

SECTION 2

地形ブロックや敵機などが、高速スクロールで下方に向かって流れるセクション2。地形の並びを覚えて焦らずに進めば、決して難しくないぞ！

BOSS

START

エリアA 蛇行ブロックポイント

まずは横並びで設置された光る石に、通常攻撃を撃ち込んでからスタート。

緩やかな蛇行軌道となるエリアA序盤は、3WAY連射弾を撃つピスコ編隊×2が出現（1、2）。基本的に自機を狙って弾を撃ってくるので、蛇行方向に少しずつ横移動して回避＆破壊しよう。

2～3回目の狭いカーブ部分は、大型ブロックの外側にチャンが配置されている。余裕があれば、大型ブロック越しに式神攻撃で破壊したい（3～6）。

慣れてしまえば光る石を無視しても問題は無いハズ。

エリアB 分岐ブロックポイント1

シャッター状に開く光る石を抜けると、進路を狭めるように大型ブロックが出現。ここのピンガ編隊は、扇状弾の中央に位置する自機狙い弾に注意し、横移動しながら回避＆破壊しよう（7～10）。

続く光る石でルートが分岐する地帯は、左右どちらに進んでも問題無し。基本的には右ルートを進み、扇状弾に注意しながらレツィナ×6機を破壊してコイン枚数を稼いでいきたい（12～17）。

扇状弾の中央部分だけを見て、左右に細かく回避すればOK。慣れたら敵弾にカスって高倍率を狙おう。

基本的に直線ルートなので、ブロックに密着して倍率アップ。式神攻撃の性能と相談してルートを選ぼう。

エリアC 蛇行～分岐ポイント2

大型ブロックが互い違いに並んだ前半は、ジン編隊の自機狙い弾の引き付け重要（18～21）。あまり大きく左右へ動かず、スラロームを通過するごとに少しずつ前方へ移動し、弾幕を抜けていこう。

後半の連続分岐ポイントは、左右いずれかのルートを維持して進めば問題無し。基本的にはメスカル編隊×2を破壊できる左ルートの方が、コイン枚数を多く稼げるのでオススメだ（23、24、27）。

クリア優先の場合ならジン編隊を無視してOK。ちなみに、4セット目の右奥がボーナスザコとなっている。

メスカルは垂直軌道の4WAY紫弾を発射。ピスコの場合は2WAY緑弾を撃つので、弾道を見極めよう。

エリアD 環状ブロックポイント

連続分岐ポイントを抜けたら、ボス戦まではもう一息。狭い間隔で環状ブロックが配置されたエリアDは、回避優先なら移動スピードの速い通常攻撃（エミリオ＆薙乃は式神攻撃）で抜けよう。ブロックに囲まれたチャン×3機の攻撃パターンは、左右で異なるので戸惑わないように注意（28、30、31）。

ちなみに、光る石の間をすり抜けることも可能だが、慣れないとミスしやすい。余裕があったら練習してみよう。

安全に進むなら、ブロックに沿って移動すればいい。

ピスコ（Pisco）
スコア：2,390Pts.　コイン枚数：1

ジン（Gin）
スコア：5,380Pts.　コイン枚数：3

メスカル（Mezcal）
スコア：7,940Pts.　コイン枚数：3

STAGE 3-1 BOSS

Malu mi kaya

-マルメカヤ-

本体の判定が小さいため、式神攻撃だと長期戦になりがち。本体の位置をきちんと見て撃ち込もう。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	2,500,000Pts.　25、30、40

ボム1発で安全を買う？

これまでの中ボスに比べると、格段に耐久力が高い3－1ボス。しかも、本体の判定が頭部にしか無いため、一部キャラは式神攻撃だとほとんどダメージを与えられない。クリアを優先するなら、ハイテンション攻撃での撃ち込みを重視していこう。また、ランダム要素が厄介な第3形態は、安全に倒したければボムを使った方がいい。ただし、ボム攻撃の威力が低い玄乃丈やバトゥについては、ハイテンションMAXを発動した方がダメージ効率は高くなる。

第1&第2形態は、攻撃パターンさえ分かれば楽勝。復活しないパーツは耐久力が高いので、先にハイテンション攻撃で壊そう。

第3形態のレーザー結界はすき間がランダム。慣れれば見てから回避できるが、ハイテンション攻撃↓ボムで倒した方が安全。

■BOSS PARTS DATA■

破壊可能なパーツが全10カ所とかなり多く、基本点の低い先端&腕部パーツは約15カウントごとに復活。その有無で攻撃パターンが変化するので注意しよう。

名称	得点／コイン枚数
左上部パーツ(右)×2	200,000 (150,000) Pts. ／ 30
左中部パーツ(右)×2	100,000 (200,000) Pts. ／ 20
両下部パーツ×2	100,000Pts. ／ 10
両先端パーツ×2	10,000Pts.　5
両腕部パーツ×2	50,000Pts　5

※赤字のパーツは一定時間で復活

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態　【①→②or③→①……】

攻撃パターン①の波紋状レーザー結界＋7WAY紫弾×2は、レーザーが張られていない本体正面をキープしながら撃ち込んでいけばOK。一定時間経過後、先端パーツが残っているとサーチライト→7WAY連射弾の攻撃パターン②に移行。先端パーツを破壊していた場合は、自機の横座標を狙って大型弾が降ってくる攻撃パターン③に変化する。

第2形態　【①→②or③→①……】

攻撃パターン①は、マクロレーザー×2＋ばらまき垂直紫弾。基本的にはレーザーの間で垂直紫弾にカスリ、ハイテンション攻撃を撃ち込めばOK。斜め方向に攻撃できるキャラは、画面端で紫弾だけを避けた方が安全だ。なお、攻撃パターン②は3WAY緑弾＋サーチライト→7WAY連射弾で、サーチライト破壊で攻撃パターン③へと変化する。

第3形態　【①→②or③→①……】

攻撃パターン①は第1形態の強化版で、レーザー結界のすき間が左右斜めどちらかのランダムとなる。基本的に見てから判断するしかなく、場合によってはボムのお世話になることも。約30カウント経過することで、攻撃パターン③の乱射レーザー＋7WAY連射弾or攻撃パターン③へと移行するが、それまでに倒すことを心掛けていきたい。

Freedom Wind

しっかりと撃ち込んで形態を飛ばせ！

派手な弾幕が多く初見だとミスしやすいが、耐久力が低いため、ハイテンション攻撃を使えば各形態共に攻撃パターン②の攻撃前に撃破可能。いずれの形態も攻撃パターン②は厄介な弾幕となるので、意識的に敵弾にカスって、ハイテンション攻撃を撃ち込んでいきたい。

稼ぎを意識するのであれば、第1形態は攻撃パターン②に切り替わった直後がチャンス。第2形態については、いずれも開始直後に張り付いてハイテンション攻撃でダメージを与えられる。なお、第3形態のボス出現位置は、自機にレーザーが当たる場所なのでうまく誘導していこう。

基本的には攻撃パターン①でダメージを調整。攻撃パターンが切り替わった直後に張り付いてフィニッシュしよう。

第3形態は、ボス出現位置を誘導して画面端からレーザーを撃たせれば、正面で安全に撃ち込める。きっちり撃ち込もう。

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態　【①→②→①……】

①大型増殖弾（ランダム）→
②7WAY弾（停止→横移動）

攻撃パターン①は、自機座標を狙った大型増殖弾×4セット。回避に専念していると攻撃パターン②開幕の張り付きで倒せないので、ある程度は意識して撃ち込もう。

第2形態　【①→②→①……】

①全方位弾（逆転移放射状）→
②ばら撒き弾（停止→追尾）

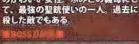
攻撃パターン①は無理せず、画面下で本体正面をキープしてハイテンション攻撃。ここで撃ち込んでおけば、攻撃パターンが切り替わる際の張り付きで倒すことが可能だ。

第3形態　【①→②→①……】

①聖銃ゼウス＋帯状紫弾幕×3→
②全方位回転弾（位相回転）

中央だと垂直線上、左右なら対角線上にレーザーを発射しつつ、紫弾を斉射。攻撃パターン②は弾速と回転方向の異なる2種類の弾幕だが、見ることはほとんど無い。

STAGE 1-2 BOSS

自由なる風の人

七つの風を使う、颯爽とした笑顔のかわいい女性。ふみこの義母にして、最強の聖銃使いの一人。過去に殺した敵でもある。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	3,000,000Pts.／25、30、30

▲ ピンガ(Pinga)
スコア:7,100Pts.　コイン枚数:3

■ レツィナ(Retsina)
スコア:11,920Pts.　コイン枚数:10

■ チャン(Chang)
スコア:146,700Pts.　コイン枚数:10

突然の難関!! 中盤戦を一挙攻略!!

今回はミッション3、4を一挙攻略！ 難度が一気に高くなるため、敵の動きや攻撃をきちんと覚えて取り組もう。

メタルスラッグ6
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2006年2月22日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:MVP

新たな強敵にひるむな!! MISSION 3

このミッションからザコキャラが変化。ミッション2までの兵士からエイリアンに変わり、攻撃方法もより嫌らしいものに。出現即撃破を意識して慎重に対処しよう。

アジアのとある国 MISSION 3 MAP

POINT Ⓐ POINT Ⓑ POINT Ⓒ

POINT Ⓐ

ここではジープが1台→2台の順に出現して、体当たりと上部の機銃で攻撃してくる。ジープによる体当たりに対しては、車上へジャンプして飛び乗り、反対側へ降りることで対処しよう。事前に出るショットガンとザンテツソードを使えばこのシーンは楽にクリアできる。

最初の1台はショットガンで破壊し、すぐに武器を持ち替えよう。次の2台のジープはザンテツソードを至近距離で当てれば速攻で撃破可能だ。終始体当たりに注意し、こまめに攻撃を当てるようにしよう。

ザンテツソードは攻撃力が高い。至近距離から当てていこう。

POINT Ⓑ

足場を登っていくシーンでは、上の段に着地する際、エイリアンの首伸ばし攻撃をくらわないように注意しよう。足場地帯が終わると、がれきの山にヤドカリ型の兵器が出現。この敵は放物線を描く弾と、バウンドしつつ途中分裂する弾を出してくる。特に下のくぼみに入られてしまうとこちらの攻撃が当てにくく、敵の弾も避けにくいので危険だ。ここは手りゅう弾2発と多少の撃ち込みで素早く倒していきたい。手前に出るアイアンリザードは取らないように注意。

下のくぼみに入られると、非常に攻撃しづらい。手りゅう弾を使おう。

POINT Ⓒ

後方からエイリアンが集団で襲ってくる。ここは無理に戦わず、そのまま進めば次のシーンへ行くことができる。敵に反応して通常弾で立ち向かおうとすると、回転しながら突進してくる攻撃をくらいやすい。

倒す場合は振り向いてすぐに手りゅう弾を投げつつ、撃ち切れないと判断したら素早くジャンプしながら後退すること。突進速度が速いので後退する判断は早めに行おう。出現と同時にすぐ撃ち込めるように少しずつスクロールさせていくのがポイントだ。

スコアを稼ぐ人以外はスルーした方が無難。倒すなら手りゅう弾で。

はみ出し裏前線 しゃがみキャンセルについて：近接攻撃を出したときや武器アイテムが弾切れしたときは、しゃがむことで無防備モーションをキャンセルできる。普段はあまり気にならないかもしれないが、ラッシュ中に武器の弾数が切れたときは、素早くしゃがみキャンセルでフォローする癖を付けるようにしよう。

POINT D

虫型の宇宙人が飛来してくるこのシーン。宇宙人は急降下をしたときに攻撃判定があるので、ジャンプ撃ちか下撃ちで素早く倒そう。モーデン軍兵士に取り憑くと、兵士がゾンビ化して手りゅう弾を投げてくるぞ。

宇宙人が兵士に取り憑いて、紫色になったら手りゅう弾に注意！

POINT E

下水を進んでいくこのシーンは、下の段を進むのが得策。エイリアンやヤドカリ型兵器が出現するが、ゆっくり進めば危険は少ない。上からバウンドしながら降りてくるエイリアンは、小さい足場の下に居れば安全だ。

上からのエイリアンは、基本的に足場の下でやり過ごすと楽。

POINT F

最初にダブルマシンガンを入手できるかどうかがカギを握るシーン。右→左→右の順にエイリアンが大量に出現。無駄撃ちを控えないと、弾切れの瞬間に押し殺されてしまう。最後は手りゅう弾使用も視野に入れよう。

大量のエイリアンが、一斉に回転攻撃をしてくる難所。

被害の大きい街 → 下水道（序盤） → 下水道（中盤） → 下水道（終盤）

POINT D　POINT F　POINT G

POINT G

宙を舞う兵器が出現し、本体の周辺を回っているガラクタを飛ばして攻撃してくる。このガラクタは破壊可能なので、事前に入手したロケットランチャーとザンテツソードをうまく使い、当たる前に撃ち落とそう。

序盤はザンテツソードを駆使し、ジャンプしながら本体とガラクタを同時に攻撃していく。これでかなりのダメージを与えられるので、後は素早く後方に下がりながらロケットランチャーで始末しよう。この兵器が放つ弾は自分にサーチしてくるので、避けるときは若干引き付けてから行なう。

最初にザンテツソードで本体と同時に切り刻む。一気に楽になるぞ。

MISSION3 ~BOSS~ 宇宙ロボット

攻撃パターン

上空に光弾を飛ばしつつ、両手を使った直接攻撃を交せてくる宇宙ロボットが相手。光弾は上空で一定時間停滞した後、自分へ向かって飛来してくる。基本的には画面右斜め下方向へ誘ってから、右方向にジャンプして避けるように。停滞後から発射までのタイミングを覚えないとジャンプした瞬間や落下中にくらいやすいぞ。

両手の攻撃は危険なものが二つ存在。一つは地面に手を着き、下部全域に電撃を走らすもの。これは障害物の上に居れば問題無い。もう一つは蛇行するビーム砲を放つ攻撃。これは弾を引き付けた後、プロトガンナーから降りる瞬間の無敵時間を使って前方へ回避していくのが正解。最もくらいやすい攻撃なので集中して回避したい。

注意点と具体的な動き

プロトガンナーは、ボタンを押しっ放しにすることで射撃方向を固定できる。常にボスの方向に固定しよう。また、ミスをするとボスが移動し、プロトガンナーに密着してしまう。再度乗り込む際に連続してミスしやすいので、注意すること。

中でも障害物の上で光弾を避けるときが被弾しやすい。光弾を真下より1キャラ分右側にサーチさせ、右後方へジャンプで回避した後に、元の位置に着地する一連の動きを覚えよう。

光弾の避け方が最重要課題。停滞後から発射までのリズムを体で覚えて、発射の瞬間にジャンプしていく。

ビーム砲はプロトガンナーから降りるときの無敵時間を使う。回避後は光弾の動きをよく見て乗り込もう。

はみ出し最前線 ミッション3ボス補足:プロトガンナーのキャノンを使うときは、障害物の上で光弾を回避をするときのジャンプ中に使っていくのが有効。また、ボスが電撃を走らせる瞬間もキャノンのチャンスだ。わずかなスキにもどん欲にキャノンを当てて、少しでも早くボスを倒そう。攻撃を避けているだけでは勝機は見えてこないぞ。

シークレットファイル

ミッション1、2に隠された秘密を一挙公開!! 余すこと無く探索せよ。

MISSION1 ／ステージ分岐

1-2隠し通路

MISSION1 隠しルート

洞窟に入る前の岩場のシーンで上へ進むと、ルートが分岐。メタスラに乗ったままでも侵入できるがジャンプ操作は慎重に。

岩場を登っていくシーンでのポイントは2カ所。まずは右上に破壊可能のミサイルを撃つ戦車が出現する地点。ここはメタスラのバルカンを使えば楽に倒せる。次は登り切る直前に左から小型ヘリ、上からパラシュート兵が登場するところ。ここはメタスラ乗車時なら1回被弾しても大丈夫。無い場合は一番上の足場を利用して弾をくらわないようにしよう。

メタスラに乗っている場合、右下もしくは、その上の段からバルカンを使ってヘリを優先して倒そう。

MISSION1 ／歩行列車破壊

歩行列車を全車両破壊すると、最後にコインが大量に降ってくる。メタスラの主砲をジャンプ撃ちで当てよう。

MISSION1 ／アイアンリザード

ステージ分岐した直後の右端の地形にアイアンリザードで撃ち込むと、岩の切れ目にコインが出現する。

後半戦突入!! MISSION 4

ステージの長さが短いこのミッションは、序盤の難所とボス戦が山場だ!

MISSION 4 MAP

POINT Ⓐ

中央に段差があり、左右から多数のエイリアンが登場してくるこのシーン。エイリアンは突進しながら出現するため、左右端で対処すると撃ち切れずにやられてしまう。ここは、段差を降りずに上段部分で対処しよう。

有効なのは左から出現するエイリアンを全滅させた後に、下のエイリアンを倒すこと。ここは下の段に居るエイリアンに手りゅう弾を使うと手っ取り早く倒せるが、次のシーンで弾数が少ないと苦戦するため、極力手りゅう弾は温存しながら戦いを進めよう。

まずは段差の上で左からくるエイリアンを掃討。下の段は後回しだ。

POINT Ⓑ

ミッション4最大の難所。左右からエイリアンの突進＋耐久力の高い殻に包まれた生物、そして上空からは自分を狙って弾を撃ってくるエイリアンがやってくる。狭いスペースでの戦闘になるのでさらに厄介だ。

基本的には上空のエイリアンを無視しつつ、左右のエイリアンへ武器アイテムと手りゅう弾を当てていく。あまり端へ行かないようにして、手りゅう弾を一発ずつエイリアン本体に当てよう。上空から襲ってくる敵弾はジャンプで避けると危険なので注意。

エイリアンに手りゅう弾を確実に当てていこう。無駄撃ちはNGだ。

POINT Ⓒ

シューティングシーン前半はザコが出現しつつ、耐久力が高めのエイリアンが弾を撃ってくる。エイリアンは縦に並んで出現するので、3体出現する場合は1体を確実に倒して弾を撃たせないようにするのがポイント。中央でバルカンを上下にばらまきつつ、エイリアン出現時に正面へ撃つパターンだ。

ハッチの付いた宇宙船は、ハッチそのものを破壊するとザコが出現しなくなるが、宇宙船同士に挟まれるリスクがあるため、破壊よりも回避優先の方が安全に進める。

宇宙船同士に挟まれるとダメージを受けてしまうので注意。

はみ出し最前線 **シークレットファイル補足:**アイアンリザードの隠しは、ロケットランチャー or ラルフのバルカンパンチでもコインが出現する。足場の左端で撃ち込みつつコインを回収しよう。P67右上のミッション2／カッコウで戦闘機を出すための条件は、事前にカッコウを出現させていないこと、色の濃い宇宙人を倒さないこと、吊り橋の上の捕虜を救出しないことの3点だ。

MISSION1／フレイムショット

写真の地形の頂上で、フレイムショットをジャンプ着地寸前で下撃ち。その後に真上を撃つと宝石が四つ出現する。

MISSION1／逆スクロール

写真の洞窟シーン最後の戦車が見えて、スクロールが止まった瞬間に左へ進むと、逃げる捕虜を救出することができる。

MISSION2／逆スクロール

ミサイル車両のすぐ後、写真の兵士が出現した瞬間に左へ戻ると、捕虜を救出できる。同時に魚も出るので注意。

MISSION1／金コウモリ

写真の場所で出現するコウモリと金コウモリのうち、金コウモリのみを倒すと最大3回まで金コウモリが出現する。

MISSION1／コウモリ撃破

分岐を上に行った最後の捕虜が多数居る場所で、モーデン兵を全滅させずにコウモリを全滅させる。この間、捕虜は解放してもかまわないが救出しない。難度は高いが成功させるとモーデン兵が100人出現するぞ。

MISSION2／ロバスラッグ

ロバスラッグが出るエリアの最後の扉に、馬車をけん引した状態のロバスラッグでメタスラアタックをする。すると扉の後方にある小屋が爆発してコインが出現。普通にプレイしていても気付きやすい隠し要素だ。

MISSION2／カッコウ

写真の場所で、特定の条件（P66欄外参照）を満たすと戦闘機が出現。ミサイルに乗ると左上のカッコウを取れるぞ。

海上

POINT Ⓒ　POINT Ⓓ

モーデン軍戦艦

POINT Ⓓ

シューティングシーン後半は大型宇宙船との戦闘。本体周辺を破壊可能な隕石が回転しており、一定時間後に弾が自機方向に飛んでくる。Cボタンのミサイルを併用しつつ撃ち込めば、すぐに撃破できるだろう。

隕石が無くなると小さい弾をばらまくが、これは非常に避けにくいため、ミサイルを使ってなるべく早く倒したいところ。この後はザコが縦に並んだ状態で弾を撃ってくる。上下に大きく動きつつ、残ったミサイルを併用するかメタスラアタックで一掃しよう。

ミサイルを併用しながら撃ち込めば比較的楽に倒せるはず。

MISSION4 ～BOSS～ 海の未確認生物（MUMA）

～第一形態～

ムカデのようなこのボスは頭部が弱点で、頭部からの溶解液と、体の節から放つ破壊可能な光弾が主な攻撃。下段の足場を基本位置として、上段の足場の下で溶解液を回避する方法がベスト。体を回転させる攻撃は一度腹に飛び移った後に、左方向へジャンプして避けるのが安全だ。

足場を使えば比較的安全。水色の回転攻撃は、タイミングよくジャンプで回避してやり過ごそう。

～第二形態～

回転しながら光弾を四方から飛ばしてくるため、狭い足場の上で光弾を破壊＆回避しながら本体に撃ち込むことになる。第二形態の耐久力はかなり低めで、頭部以外でもダメージが与えられる。しかし、ボスが放つ光弾は当たり判定が非常に大きく、さらに斜め方向や下から放たれると撃ち切れないことが多いので避けにくい。第二形態になって出現した瞬間から、手りゅう弾を併用して一気に倒したいところだ。

攻撃判定が非常に大きい破壊可能な光弾。逃げるときは、かなり早めにジャンプして足場の上に移動しよう。

耐久力は高くないので、手りゅう弾を早めに当てて速攻撃破を目指そう。形態変化時のチャンスを見逃さないこと。

はみ出し最前線 ミッション4ボス補足：第一形態で体を回転させる水色の攻撃を避けた後、ボスが画面下へ移動するときに下へ引き込まれてしまうが、ジャンプを連打していればミスになることは無い。第二形態は最初の出現時に下の足場から手りゅう弾を連続で当てて、さらに回転してから画面下へ移動するときに左の足場から追撃するように。

キャラ対策増量中! 勝利の道をひた走れ!!

メインの使用キャラは華麗に動かせているプレイヤーが目立ってきた昨今。今回は、最新のネタ＆次のステップとして重要なキャラ対策中心にお届けしよう!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：12月13日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

知らなきゃ[illegible] 強力な技に対処せよ!

敵を知らずして、[illegible]かれず。今回はだれしもが悩まされているであろうやっかいな技への対策をまとめてみたぞ!

スピアタックル対策

スピアタックルの性質

スピアタックル（クラウチングスタイル中に●●）は、相手をつかむまでの時間により、2種類存在する。

近距離の場合 抜け猶予3フレーム

大抵の場合はこのタックルに。かの16連射をもってしてようやく確実に抜けることが可能なキツさだ。

遠距離の場合 抜け猶予2フレーム

飛び付くようなモーションになると、抜け猶予はわずか2フレーム。つかまれる前につぶすしかない。

抜け猶予が短いため、発生の早い中段攻撃などで出させない立ち回りをしよう。見え見えのタックルは後ろジャンプでスカして反撃を決めたい。

タックル抜け検証

「タックル抜けられね～」が公用語になっている今、実際どれだけの確率で抜けられるのかライター2名で検証したぞ。実験は、それぞれ100回ずつフェイントなどを交ぜて行なった。

結果発表!!

被験者	成功率	コメント
ノブ	43％	かなり頑張ったんですけどね。実戦を見る限りこんなとこでしょう。
ハメコ。	62％	抜けるタイミングが分かったら、あとは単純に連打力勝負でしたね。

ハメコ。が超人的な連打力で62％を出したが、普通は30～40％程度。この抜け率の低さを見れば、スピアタックル自体を出させない立ち回りの重要性が分かるだろう。タイミングが狂うと、とたんに抜けられなくなったので、大会などでは要注意。

鳳凰羽翼対策

技後に鳳凰の構えに移行し、反撃しにくい鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に⇩●●●）。くらってしまったら、鳳凰双打（鳳凰の構え中●●●）まではコンボなのであきらめよう。2発目をガードしたら、鳳凰の構えにヒットする発生の早い中段攻撃を出せば確定する。焦ってローキックなどを出すと、騰空擺脚（鳳凰の構え中⇧●●）でかわされてしまうぞ。

鳳凰羽翼後は一瞬だけ上体が高くなる瞬間があるので、相手の選択肢によっては……

ジェットアッパー（⇨⇩●●）など、普段鳳凰の構えに当たらない技もヒットさせられるぞ。

ヘンリン～ヘランパコ対策

技後に相手側は横転や後転ですぐに地上判定になれるため、地上・空中どちらでヒットしてもダメージを与えられる技が反撃に最適。またガードしてすぐに瓦割り（⇩●●）や獄寸靠（⇦●●）を出すと、なぜか最速の起き上がり蹴りでスカされ、大ダメージを受けるので注意。全キャラ共通の反撃技として⇩●●があるが、下にオススメ反撃技をまとめたので参考にしてほしい。

反撃技ピックアップ

キャラ	技名（コマンド）
複数のキャラ	特殊ステップ（⇩⇩⇨ or ⇨☆⇩➡）からの立ち途中●●
ファラン	回転踵落とし（⇨➡●●）
フェン	連環腿（⇨➡●●●）
ガンリュウ	もろ手ハンマー（●●）
クマ＆パンダ	熊鬼神拳（⇨➡●●）、トリプルハンマー1発止め（●●）
ヘイハチ	奈落払い（⇩☆⇩➡●●）派生

虎身肘対策

ガード時は3フレーム有利だが、強力な派生技があり展開は早いため、どうしても反応が遅れがち。ここで焦って手を出すと連拳（●●●）などでカウンターを取られ相手の思うつぼ。そこで虎身肘（⇨➡●●）ガード後は横歩きか後ろダッシュをメインとし、相手のカウンター狙いの技をかわした後に反撃していくのがオススメだ。

虎心肘をガードさせた後は、横移動する人が多い。ここでブライアン、ブルース、クマ＆パンダは……

最速で●●を出せば横移動をとらえることができる。相手の行動を大きく制限できるぞ。

ワンツーニー対策

ワンツーニー（●●●●）はつなぎが早いため割り込みにくく、ガードしても反撃が無いやっかいな技。ズバリこの技への対処法は横歩き。右横歩きをすれば側面～背面が取れ大ダメージを与えるチャンス。左横歩きではツーの部分が当たるが、ニー部分がスカり18フレーム有利となり、浮かし技が確定するぞ。その他の主要技も横歩きに弱いため、ロウ戦では横移動ではなく横歩きが重要だ。

右歩きでかわした後は、ドラグノフならトスアップダウン～イヤーカップ（●●●●）→サイドロックアッパー（●●）まで決まる。

TEKKEN 尊臭DR [illegible] ●●の発生が10フレーム [illegible] ●●なども確定する。

流れをつかんで勝負を決めろ！
オススメ壁コンボ集

壁際での攻め方を把握し、壁コンボ&壁コンボ後の受け身確定をマスターしよう。壁を制する者は『DR』を制す!!

壁際での主導権を握る

相手を壁に追い詰めると、「リーチの短い技でも後ろダッシュで避けられない」、「技をガードorヒットさせた後の相手との距離が近いので、攻めを継続させやすい」というアドバンテージが発生する。ヒット時に有利になる下段攻撃や、ガード時に有利になる中段攻撃を積極的に使っていき、どんどんプレッシャーをかけていこう。

相手が横歩きで壁から逃げないように、横方向への判定が強い技を使っていくのも重要だ。

ガンリュウのけたぐり(⇦)は横に強く、ヒット時は有利。壁際では多用していこう。

壁やられ・強を狙え!

壁際での最大の狙いは、相手を壁やられ・強(以下、壁強)にすることだ。当然、対戦相手も壁強にならないように警戒しているので、安易に壁強誘発技を出しているだけではダメ。「下段攻撃を意識させて、中段の壁強誘発技を当てる」、「壁攻めが終わったと見せかけ、相手が手を出したところにスカしからの壁強技を決める」、「壁から横移動で逃げる相手に、横への判定が強い壁強技を狙う」などの工夫が必要だ。

フェンの打開(横移動中に)は前掃腿(横移動中に)との二択が強力な壁強誘発技。しかも、ガード時は1フレーム有利。撲面掌(⇦)で壁強を狙える。

壁コンボ後の攻め

壁コンボの締めに硬直の少ない技を使った場合は、受け身を取る相手に対して、前方大ジャンプ()などで背後に回ることが可能。振り向きしゃがみパンチ(⇩)を相手の背後に決めてから、さまざまな技を確定で決められる。

相手が受け身を取らないと読んだ場合は、即座にダウン攻撃を出していこう。相手が受け身を取っていたとしても、反撃を受けることはまず無いのでリスクが無いぞ。

ロウの壁コンボで、スピンキックコンボ(⇨)からブレイクロー(⇧)。受け身を取らなければヒットし、受け身を取られてもロウ側が有利。

オススメ壁コンボ一覧

壁コンボ表の見方：【両】両受け身に対して確定　【時計】時計回りの受け身に対して確定　【反時計】反時計回りの受け身に対して確定

キャラクター	コンボ	左のコンボ後の受け身確定
ドラグノフ	(壁やられ・中or強)⇒セパレーター(⇩)	無し
リリ	(壁やられ・中or強)⇒クロックキック(⇨)⇒パドリングビート2発止め(⇩)	【両】ウイングニー(⇩)⇒テンペスト(背向け中に)
アーマーキング	(壁やられ・中)⇒ショルダーインパクト(⇨)	無し
アスカ	(壁やられ・中or強)⇒霞掌拳〜翠連紫雲(⇨)	【時計】左横移動⇒鬼首落とし(⇨) 【反時計】右横移動⇒真空刈脚(⇧)
ジン	(壁やられ・中)⇒順突き()⇒飛び二段蹴り(⇩)	【時計】左横移動〜避け中段突き(⇩)⇒右中段前蹴り(⇨) 【反時計】右横移動〜右下段後ろ回し蹴り(⇩)
シャオユウ	(壁やられ・中)⇒雀連架推掌()	【両】前方大ジャンプ()〜虎尾脚(背向け中に)
ファラン	(壁やられ・中)⇒ライトキックコンボ3発目〜右構え(⇨)	【両】前方大ジャンプ()⇒振り向きしゃがみパンチ(⇩)⇒踵落とし(立ち途中に)
エディ/クリスティ	(壁やられ・中)⇒メイア・ルーア・ブランド(⇩)	無し
フェン	(壁やられ・中or強)⇒入環嶽寸把(⇨)	無し
レイ	(壁やられ・中or強)⇒白虎牙(⇦)⇒立ち途中	無し
カズヤ	(壁やられ・中or強)⇒右踵落とし(⇨)⇒震撃(相手ダウン中に⇩)	無し
ポール	(壁やられ・中or強)⇒崩拳(⇩⇦⇨)	【時計】左横移動〜鉄山靠(⇩)
リー	(壁やられ・中or強)⇒スピニングサマー()	無し
ロウ	(壁やられ・中or強)⇒スピンキックコンボ(⇨)	【両】前方大ジャンプ()⇒振り向きしゃがみパンチ(⇩)⇒ドラゴンアッパーカット(立ち途中に)
スティーブ	(壁やられ・中)⇒ブリティッシュエッジコンボ()	【時計】左横移動〜ターンパンチ(⇩) 【反時計】右横移動⇒イーグルクロウコンビネーション1()
マードック	(壁やられ・中or強)⇒ワンツーストマックキックコンボ3発止め()	【時計】左横移動〜ローリングハンマー(横移動中に) 【反時計】右横移動〜スウェーダブルハンマー(⇧)
キング	(壁やられ・中or強)⇒ストライクエルボーラッシュ(⇨)	【両】前方大ジャンプ()⇒振り向きしゃがみパンチ(⇩)⇒ボディスマッシュ(しゃがみ状態で)
ジュリア	(壁やられ・強)⇒八門遁甲(⇦⇨)	無し
ガンリュウ	(壁やられ・中or強)⇒闇魔突っ張り(始動)4発止め()	【両】前方大ジャンプ()⇒振り向きしゃがみパンチ(⇩)⇒突き上げアッパー(立ち途中に)
レイヴン	(壁やられ・中or強)⇒バーサーカーレイブ(⇨)	【反時計】アサシンスティングコンボ(⇧)
ニーナ	(壁やられ・中or強)⇒連撃双掌破(⇨)5発目ディレイ	無し
アンナ	(壁やられ・中or強)⇒コウトリーレインボー〜カオスジャッジメント(⇨⇦)⇒ピッキングヒール(カオスジャッジメント中に)	無し
ヨシミツ	(壁やられ・中or強)⇒震電6発止め(⇨)	【両】華厳(しゃがんだ状態から⇧⇦orしゃがんだ状態から)
ブライアン	(壁やられ・中)⇒ワンツースマッシュ(⇨)	【両】前ダッシュ〜挑発()
ジャック5	(壁やられ・中or強)⇒マシンガンナックル3発止め(⇧)⇒⇩	無し
クマ&パンダ	(壁やられ・中or強)⇒ストレート〜エルボー〜ローキック(⇨入れ)	無し
ロジャーJr.	(壁やられ・中or強)⇒アニマルラッシュ&クルクルパンチ3発止め(⇨)⇒アニマルヘッドバット(⇧)	無し
ワン	(壁やられ・中or強)⇒崩拳(⇩⇦⇨)	無し
ブルース	(壁やられ・中or強)⇒ワン・ツー・ハイキック()	【時計】立ち⇒左横移動⇒トリプルニーコンボ2発止め(⇦) 【反時計】立ち⇒右横移動⇒トリプルニーコンボ2発止め(⇦)
ペク	(壁やられ・中or強)⇒ヒールフォール()⇒ハイアングルスラッシュ(⇩)	無し
デビルジン	(壁やられ・中)⇒ワンツーパンチ()⇒紫雲二段蹴り(⇩)	【反時計】右横移動〜骸打ち(⇩)
ヘイハチ	(壁やられ・中or強)⇒右踵落とし(⇨)⇒鬼下駄(ダウン中の相手に⇩)	【両】前ダッシュ〜冥鳳翼(⇧)

※リリの受け身確定は、パドリングビート2発止めが、起き上がろうとした相手に2発ともヒットしたときのみ可能。ヘイハチについても同様で、鬼下駄がダウン中の相手にヒットした場合は受け身確定を狙えない。

ランカスターコンビネーション後の行動

空中コンボでランカスターコンビネーションフリッカー構え（⇨⇦○○○○○○◆）を決めた後の選択肢と特徴を右の表にまとめたので参考にしてほしい。

表中のダメージは、シーホークアッパー（ダッキング中に○）ヒット後にランカスターコンビネーション～フリッカー構えを決め、その後に表に記載しているそれぞれの追撃を決めたときの値だ。

対戦中は常に壁との距離や相手の体力などを意識しておき、確実に状況を判断して最良の選択肢を取れるようにしておこう。

オススメコンボ

コンボ	ダメージ
～スピットファイアコンビネーション1発止め～フリッカー構え（フリッカー構え中に○◆）⇒ターンパンチ（○○）	67
最大ダメージの選択肢。相手キャラの大きさや角度によって安定しないのが難点。壁コンボへの移行は厳しい。	
～ブリストルランサー（フリッカー構え中に⇦○）	62
高ダメージで比較的安定。コンボ後は間合いが大きく離れるので、スライダーロー（3歩以上走って○）とフライングクロスチョップ（3歩以上走って○）で二択をかけられるのが最大のメリット。	
～ガゼルパンチ（ダッキング中に○）	58
角度や相手キャラの体格を問わず安定。相手を浮き直させるので、壁に当てたいときや、起き攻めに徹したいときに。	

ドラゴニックハンマーヒット後

横方向に非常に判定が強くリーチが長いため、中間距離の要であるドラゴニックハンマー（⇨➡☆○）。

ヒット後はカッティングフック（⇨○）が確定するが、ダメージアップを狙いたいときはガゼルパンチ（ダッキング中に○）を出してみよう。相手のその場起き上がりや後転を拾い直し、空中コンボに移行することができる。さらに相手の左右横転にもヒットさせることができるのでリスクはほぼ無いぞ。

その場起き上がりをガゼルパンチで拾った場合は、フェイントレフトフックコンビネーション（⇧○【○○○】）⇒ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨○○○◆）～ダッキング（⇨○ or ⇨○）⇒ガゼルパンチというコンボを決められる。

ただし相手の後転を拾い直したときには、相手キャラと若干距離が開いてしまい、上記の空中コンボが決まりにくい。⇨入れ○⇒ダックインレフト～フリッカー構え⇒スピットファイアコンビネーション1発止め～フリッカー構え⇒（フリッカー構え中に○◆）⇒ターンパンチ（○○）に切り替えよう。

相手を拾った際、その場起き上がりか後転かを判断する自信が無い人は、後者のコンボを選択しておけば問題無い。

この時点で相手のその場起きか後転かを見極められるようにしたいところ。

ドラゴニックハンマーヒット後のガゼルパンチは早めの入力で問題無いぞ。

後転の場合は間合いが遠いのでターンパンチへつなぐ。壁があればコンボを変えよう。

壁際の攻めを再考察!!

壁際で挑発（○）をヒットさせたらトルネードミドルキック（○）やニーブレイク（⇦○）を決めたいところだが、どちらも発生が16フレームで挑発から確定させるのは難しい。そこでストマックコンビネーション（⇨○○○○）を使ってみよう。発生が15フレームで挑発から猶予が1フレームあるので実戦でも決めやすいぞ。ヒット後は壁コンボでワンツースマッシュ（○○○）を決めた後と同じ状況になる。

挑発を相手の受け身に重ねたり、大ジャンプで飛び越えてから、振り向きしゃがみパンチ⇒ダブルニークラッシュ（立ち途中に○○）を狙っていこう。横移動やパリングを意識させて一気に勝負を決められるようにしたい。

壁際でパリングを使い、プレッシャーをかけよう。

壁やられ・強にしたら、いつも通り壁コンボに移行。

挑発投げ

挑発をキャンセルしてから各種投げ技を出すと挑発の独特なモーションのおかげで相手は投げ抜けがしにくくなる。前ダッシュ～挑発からスネークミキサー（⇨➡○）を出す場合は、（⇨➡☆）～挑発～（⇨○）という入力で出せる。ほかにも、相手の目の前でしゃがみ、発生が早いデスメッセンジャー（しゃがみ中に⇧⇩◆○）を警戒させて、⇧入れでしゃがみ状態をキャンセルしてからの左右の投げが見切られにくいので有効だ。

崩し要素としてローキック系に頼りがちだが……。

投げ技も生きてくればプレッシャーは段違いに。

ソーク・クラブで受け身攻め

ワンツースマッシュ3発目カウンターヒット時、右横移動～ストマックブロー（⇧○）⇒ローストマックブロー（⇩○○）を決めた後、ソーク・クラブ（⇨○）を出してみよう。前進距離が長い技なので、相手の受け身に対して完全に背後を取れ、ガトリングコンビネーション（○○○○）などが確定するぞ。

アナコンダ・バイツ（○○○）も2発目をしゃがまなければ3発目までヒットし、空中コンボに移行できる。トルネードミドルキックで壁やられ・強を誘発したときも、右横歩き～ストマックブロー⇒ロー・ストマックコンビネーション⇒ソーク・クラブで同じ状況を作れるぞ。

ソーク・クラブ後、受け身から立ちガードする相手には下の欄外にある攻めが有効。

対戦攻略
DRAGUNOV
ドラグノフ

今回はダメージ効率が飛躍的に上がる実践的なネタを二つ紹介しよう。

Text:蚤れグノフ

決まれば一撃必殺!

相手の右キック攻撃をキャプチャード（相手の攻撃に合わせて⇦◎or⇦◎）で取った後や、ヴォルククラッチ（接近して◎）、リバースビクトルクラッチ（接近して⇨◎）、ビクトルクラッチ（接近して⇨◎）後にその場立ちする相手には、サミング&クリップ2発止め（⇦◎◎）やトスアップダウン～イヤーカップ（⇦◎◎◎）を最速で出せば、背面ヒットさせられる（投げ技後は先行入力が利かないので厳密には、最速でなくてもOK）。

どちらも技後は大幅に有利になりサイドロックアッパー（⇧◎）が連続ヒット。破壊力バツグンな連係だ。

ツンドラ直輸入! 新着壁コンボ!!

サブヒルト（立ち途中◎）、シュツルムスマッシュ（◎◎◎）、ダブルヒルト（立ち途中◎◎）、スタンガン・ニー（⇨◎◎）をヒットさせて相手を壁やられ・強にしたときは、後ろダッシュ～スライサーソバット（⇩◎）⇒セパレーター（⇩◎◎◎）が決まる。後ろダッシュを長めにしないとセパレーターが決まらず、難度は高い。

壁際の相手にクリッピングスイープ（⇧◎）をヒットさせた後は横移動～セパレーターが全段決まるのでオススメ。

相手の背後に壁があってもクリッピングスイープで転ばせた後は……

横移動から直接セパレーターを出すことで問題無く全段決まる。

壁が横にある状況で、横移動で相手の横まで回り込めなくてもこのコンボは決められる。

対戦攻略
LILI
リリ

今回は、空中コンボからの起き攻め究極系と、⇧◎からの新たなコンボを紹介!!

Text:ハメコ

⇧◎からの新たな空中コンボ紹介

①バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧◎）⇒（⇨で振り向いて）◎◎⇒ブラッディマスカレード・ハーケン（⇩◎◎◎）
②（壁付近で）バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧◎）⇒（⇨で振り向いて）◎◎⇒⇨入れ◎◎～壁やられ・中⇒クロックキック（⇨◎）

①は⇧◎が近い間合いでヒットしたとき限定。ここから右で紹介した起き攻めに持ち込めるのが利点。

②は壁付近で⇧◎がヒットした際に、最も壁コンボに持ち込みやすいパターン。壁との距離が遠い場合は、⇨入れ◎◎を立ち◎⇒⇩◎◎にするなどして調整していきたい。

減らしつつ起き攻めできる空中コンボでGO

空中コンボを2刻み（ヘリオトロープ（⇦◎◎）or⇨入れ◎◎）⇒ブラッディマスカレード・ハーケン（⇩◎◎◎）にし、最速でバックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧◎）を出せば、ダウン選択にヒット、横転受け身には背向け技で攻めを継続できる。後転受け身には前ダッシュ～⇧◎が確定する。

空中コンボ後の展開を重視するなら、2発刻んでからのブラッディマスカレード・ハーケンがベスト。ダメージは若干下がるが、距離が近く起き攻めしやすい。

基本は最速⇧◎。横転受け身には投げを絡めて攻めよう。

後転受け身には追いかけての⇧◎でスキを突けるぞ。

対戦攻略
ANNA WILLIAMS
アンナ・ウィリアムズ

今回は空中コンボと壁コンボからの起き攻めを紹介。勢い重視で一気に倒せ!!

Text:ハメコ

起き攻め重視の空中コンボ

空中コンボはクリークアタックコンボ2発止め（⇧◎◎）⇒ツイスティングラッシュ3発止め（⇧◎◎◎）といった、2刻みからの⇧◎◎がオススメ。この後は、相手の後転受け身に前ダッシュ～⇧◎が確定。また、一瞬待ってニールキック（⇨◎）を出せば、ダウンを選択する相手にヒットする上、左右両方の横転受け身に重なり、後転受け身を取られても反撃を受けないローリスクな攻めとなる。

これで相手が横転受け身を取るようになったら、前ダッシュで追いかけてしゃがみ状態からの二択を仕掛けるチャンスだ。

壁コンボからの起き攻めで一気に片を付けろ!!

壁コンボでアッパーストレート&スライスウインド（⇧◎◎◎）を決めた後は強烈な起き攻めが可能だ。相手の左受け身には、前ダッシュ～左横移動からのクロスカットソー（⇩◎◎）が側面ヒットしてガード不能となり、全段ヒット。

相手の右受け身には、右横移動からのシットスピン&ライトアッパー（⇩◎◎）が角度の関係でつながるように。初段のガード自体は可能なので、ブラッディーカオス（横移動中に◎）との二択にしよう。

寝っぱなしを読んだらライトニングスクリュー（⇧◎）の出番。もし受け身を取られても、軸がずれた状態で6フレーム不利なだけ。受け身と逆方向の横移動でフォローしつつ、攻めを継続していこう。

⇧◎がダウン状態にヒットした後、相手が受け身を取らずその場起きするなら、⇩◎で拾って⇧◎◎が決まる。

VS DEVIL JIN デビル仁対策

一つの選択ミスが命取りになるデビルジン戦。リスクの小さい行動を取っていこう。

Text:タケヤマ

たたき付けられたら?

空中コンボ中の鬼八門(⇧1 2 4)でたたき付けられた後は、その場起き(⬆or⬆)や後転(➡)をすると立ち途中4で拾われてしまう。ここでは、奈落払い(⇨☆⇩⬆)以外のダウン攻撃を回避できる横転(1or⇩1)を基本行動にしよう。

立ち途中4を読んだら寝っぱなし、それ以外の技を読んだら横転で対応していこう。

壁・紫雲二段蹴り後

壁コンボで紫雲二段蹴り(⇩4)をくらった後は、半時計回りに受け身を取ると、骸打ち(⇩4)が受け身確定になってしまう。

ここでは受け身を取らずに、ダウン状態になってから横転(1or⇩1)を選択するのが無難だ。

壁方向から逃げるように横転するか、奈落払いを避けやすい時計回りに横転しよう。

腓骨抜きヒット後の攻防

腓骨抜き(⇧4)のヒット後は、「お互いしゃがみ状態でフレーム的には五分」というめずらしい状況。

ここでのデビルジン側の基本の選択肢は立ち途中4だ。こちらが1P側に居る場合は横移動で避けることができないので、⇩4などの「発生10フレーム以下の技」でないと割り込むことができないぞ。しゃがみ状態から出せる発生10フレーム以下の技については、下の表を参考にしてもらいたい。

また、こちらが2P側に居る場合は、右横移動が有効な行動となる。立ち途中4のほか、しゃがみから出せるデビルジンの技はほとんど避けることができる。相手の攻撃を避けたら、きっちりと浮かせ技で反撃していこう。

レイの立ち途中4は右横移動で避けられない。こちらが1P側のときに出していこう。

腓骨抜きヒット→立ち途中4の連係に勝てる技

キャラクター	技名(コマンド)
シャオユウ	鳳凰の構え(⇩1+2) ※立ち途中4を避けられる
レイ	立ち途中3
リー	インフィニティーキックコンボ2発止め(立ち途中に3 4)
ロウ	目突き～スラストロー(⇦1 2 4)
スティーブ	ウェービング・ライト(4) ※立ち途中4を避けられる
ヨシミツ	華厳(しゃがみ状態から⇧⇦1orしゃがみ状態から⬆1) ※立ち途中4を避けられる
技名(コマンド)	**キャラクター**
立ち途中1	シャオユウ、レイ、ロウ、キング
立ち途中1+2	フェン、マードック、ヨシミツ、ブライアン

六腑閃烈脚をしゃがめれば、相手の攻め手を一つ減らせる。

VS KAZUYA MISHIMA 三島一八対策

相手に楽をさせるな!

二択攻撃が主戦術のカズヤ。戦術的対策ではなく、技レベルの対策を立てていこう。

Text:タケヤマ

六腑砕き対策

カズヤの六腑砕きをガードしたら、一瞬だけしゃがみガードをしてから立ちガードに切り替えよう。うまいタイミングでこれを行なえば、2発目の派生が六腑閃烈脚(⇧1 2 4)だった場合はしゃがみ、六腑凶鳴拳(⇧1 2⇨1)の派生だった場合は立ちガードすることができる。六腑凶鳴拳をガードした場合は、発生13フレームまでの技で反撃可能だ。右のカコミを参考にして確定反撃を決めていこう。

六腑凶鳴拳に対する反撃技が無いキャラクターの場合は、2発目にパンチさばきなどを狙うか、右横移動で避けるのがオススメ。六腑閃烈脚に派生された場合はくらってしまうが、見返りは大きい。

実際では六腑凶鳴拳の2発目をしゃがまないように!

カズヤ・デビルジン共通の対策

カズヤ・デビルジンの強さが発揮されるのは中間距離。ここでは、奈落払い(⇨☆⇩⬆4)を避けやすい自分の左方向に横移動をしつつ、最速風神拳(⇨☆⇩⇧2)などを安易に打たせないようにけん制技を出していこう。

ただし、⇧4のようにスキの大きい技でけん制すると、空振り時に風神拳をくらうので危険。クマ&パンダの➡4や、ニーナのシェイクショット～スウェー(横移動中1⬅)のような、スキの小さい技によるけん制を心がけよう。

六腑凶鳴拳ガード後の反撃技

キャラクター	反撃に使う技(コマンド)	キャラクター	反撃に使う技(コマンド)
ドラグノフ	⇧4 ※まず届かない	キング	スプリントフック(⇦2)
リリ	⇧1	ジュリア	虎身肘(⇨➡1)
アーマーキング	無し	ガンリュウ	⇧4
アスカ	⇧4	レイヴン	無し
ジン	左中段直突き(⇧1)	ニーナ	⇩4
シャオユウ	⇩4	アンナ	フェイタルアタックコンビネーション1発止め(⇦1)
ファラン	ローキック(⇩3+4)	ヨシミツ	吹雪(⇨➡4)
エディ/クリス	立ち4	ブライアン	⇨4
フェン	獄寸靠(⇦1+2)	ジャック5	⇨1+2
レイ	ローキック(⇩4)	クマ&パンダ	⇨入れストレート～エルボー(⇦1+2)
カズヤ	踵切り1発止め(⇧4)	ロジャー Jr.	無し
ポール	鉄山靠(⇩1+2)	ワン	無し
リー	フロントキック(⇧4)	ブルース	立ち3
ロウ	無し	ペク	無し
スティーブ	無し	デビルジン	踵切り1発止め(⇧4)
マードック	無し	ヘイハチ	⇩4、無双連拳(⇧1 2 4) ※届かないことがある

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

すごい……みんなが熱中するわけだ

そろそろバージョンアップが実施されている『GCB』。本誌の情報ももちろんバージョンアップ版に対応しているのだ！より深い知識を得て、『GCB』をもっともっと楽しもう!!

Text：田渕健康 & age

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋4ボタン
■発売日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：Chihiro

エンターブレインより、『GCB』ムック発売！

プレイヤー待望のGCBムックが、4月1日、小社より発売される。アルカディア攻略スタッフも全面協力しているのだ。詳細な全カードリストに貴重なデータ群、ファン垂涎のエクストラカード【ゲルググ・キャノン】…

『機動戦士ガンダム0079カードビルダー パーフェクトガイド』

カード間の相性分析①

キャラクター同士の相性

キャラクター同士に設定されている相性は、テンションの上がりやすさに影響する。これを理解しておけば作戦を立てやすくなるのだ。

相性のいい組み合わせ

出典作で同じ小隊に所属していたキャラクターや仲の良かったキャラクター。その多くは本作において「相性のいいキャラクター」と見なされ、戦闘開始時に通常よりテンションがやや高い状態になっている。

テンションが高い状態で戦闘を開始すれば、早い段階でテンションがMAXになる。基本能力の高いキャラクターであれば、より強力なキャラクターへと変貌する。また、テンションMAX時に発動する特殊能力を持つキャラであれば、その恩恵にあずかることができるのだ。

代表的な組み合わせが、地球連邦軍であれば「第08MS小隊」、「ジャック・ザ・ハロウィン隊」。ジオン公国軍であれば「ランバ・ラル隊」、「黒い三連星」などになる。該当するメンバーをそろえて小隊を組めば、強気の状態から戦闘を開始することができるほどの効力がある。コストは非常に高いが、組む価値のある小隊なのだ。

小隊メンバー全員で攻撃すれば、最初のキャラクターがクリティカルで……

そのまま全員がクリティカルヒットを出すのも、ごく当然の結果といえる。

その絆を生かす！

開幕からテンションが高い状態でスタートするので、狙いは戦闘開始から速攻を仕掛けること。うまく多重ロックオンからクリティカルを連発できれば、強固な盾を持っているユニットを1回の集中攻撃で撃墜するのも不可能ではない。

効果的に多重ロックオンを狙うためには、部隊に一人は長射程・広範囲の攻撃範囲を持つユニットを用意しておくといい。まずはそのユニットを中心に隊列を組んで、味方は後から同じ敵をロックオンしよう。

カスタムカードでさまざまな調整を施すのもアリ。開幕で敵のユニット数を一つ減らせれば、それだけでその後の戦闘が有利になる。性質上発動しやすい【覚醒】や、HPが多いときに使えばリスクの少ない【出力リミッター解除】などを使うと、より高い効果を期待できるのだ。

たとえ連邦軍の裏切り者【エルラン】でも、組む相手によってはこの通り。

ジャック・ザ・ハロウィン隊

正式メンバーはこの二人。さらに、出典作の同じ【ヘンケン・ベッケナー】も好相性なので、艦長にするといい。また、民間人キャラを加えて特殊能力を発動させるのも有効だ。

ランバ・ラル隊

【ランバ・ラル】のコストが非常に高いため、序盤では組みにくい小隊。しかし相性の良さはジオン公国軍内でもピカイチ。四人そろえるだけでも十分なテンションを維持できるのだ。

相性の悪い組み合わせ

相性のいい組み合わせがあれば、当然悪い組み合わせも存在する。「第08MS小隊」のキャラクターと「第07MS小隊」のキャラクター同士や、【シャア・アズナブル】と【ジョニー・ライデン】、【マ・クベ】などがそれに当たる。できるだけこれらは組ませないようにしたい。

相性の悪いキャラクターが小隊内にいると、通常よりもテンションが低い状態でのスタートとなる。序盤での戦闘でやや不利になってしまうのだ。

GCB作戦書 テンションMAXを生かすには?：テンションMAXで特に絶大な力を発揮するのは【ハロ】、【マ・クベ】の二人（?）。【ハロ】は単体で艦長として使うのであれば、【アムロ・レイ】、【フラウ・ボウ】と相性がいいので、一緒に運用したい（ただしテンションが上がるのは【ハロ】のみ）。【マ・クベ】は【キシリア・ザビ】と好相性。彼をパイロットとして使うなら、ぜひキシリア様に艦長をお願いしたい。

カード間の相性分析②

キャラクターとメカニックの相性

キャラクターカードとメカニックカードにも相性が存在している。この性質を生かせば、文字通り120%の力を発揮できるのだ!

機体能力を引き出す

キャラクターカードの裏面に書いてある「搭乗メカ」。ここに書かれた該当機体にそのキャラクターを搭乗させると、命中・回避・クリティカル発生率それぞれにボーナスが付くのだ。わずかな上昇率ではあるが、チリも積もれば山となるとはこのこと。地形適性やカスタムカードと合わせて能力アップを図れば、驚くほど高い能力を発揮することができる。キャラクターを該当機に搭乗させるなら、カスタムカード選びでも一工夫したいところだ。

「搭乗メカ」が優秀であれば、パイロットとしても優秀であることの証だ。編成で特にこだわりが無ければ、ぜひとも一緒に運用したい。

愛用メカと得意メカ

キャラクターと搭乗メカニックとの好相性には、「愛用」と「得意」の2タイプが存在している。

まず「愛用」機体は「○○専用機」と設定されているもので、こちらの方が「得意」機体よりも能力値に掛かる補整ボーナスが大きくなっている。機体名称になっているので判別しやすいはずだ。

また、「得意」機体は出典作でそのメカニックに搭乗していたキャラクターが該当している。

専用機に搭乗すれば、能力は大きく向上。専用機を持つキャラクターにはエース級が多いのもプラス要因だ。

【プロトタイプ・ガンダム】のように、愛用者のいないメカニックも。キャラクターカードを一通りチェックせよ!

ザクIIFS型(ガルマ・ザビ専用機)といった原作アニメに登場していないMSVのメカニックでも、「~専用」と付いていれば「愛用」の好相性が適用される。

相性の悪い組み合わせも!?

実は両軍合わせて2名だけ、相性の悪いメカニックが存在するキャラクターがいる。連邦軍の【セイラ・マス】とジオン軍の【ユーリ・ケラーネ】がそれに当たる。これらのキャラクターを使うときは要注意だ!

【セイラ・マス】は【ガンダム】、ユーリは【アプサラスIII】が相性の悪い機体。原作で痛い目に遭っているのが原因のようだ。

カード間の相性分析③

メカニックとウェポンの相性

メカニックカードには、得意なウェポンカードが存在している。MA以外には大抵設定されているので、意識しておきたい要素だ。

武器の命中率を上げる

メカニックカードの裏に書かれた「主兵装」。ここに書かれた武器を装備すると、その武器の命中率にボーナス補整が付く。前述の「搭乗メカ」の補正と合わせれば二重にボーナスが付くので、大幅に命中率を上げることが可能だ。

【ハイパー・バズーカ】や【ジャイアント・バズ】のように、威力は高いが命中率の低い武器に対して意図的に命中率に補整を掛けられるのは大きなポイント。こだわりのあるウェポンカードならば、相性のいい機体を一緒に使おう。

命中率の低い【ハイパー・ハンマー】でも、【ガンダム】が持てばやや当てやすくなる。機体と好相性の【アムロ・レイ】が乗れば、鬼に金棒だ!

相性「優」と「良」

メカニックとウェポンにも、相性に「優」と「良」の2タイプが存在する。より大きなボーナスが掛かる「優」は、【ガンダム】とR版【ビーム・ライフル】のように、出典作で多用した武器が当てはまる。「愛用」キャラクターを一緒に使えば、かなりの効果が期待できる。この相性「優」の種類は、メカニックによって数に大きく差がある。多いメカニックほど汎用性が高い機体だといえる。

連邦軍では陸戦型ガンダム系のメカニックに相性「優」のウェポンが多い。出典作同様、状況で使い分けたい。

ジオン軍であればやはり名機のザクシリーズ。特に陸戦型には、「優」となるウェポンが多いのだ。

【陸戦用ジム】の場合

ビーム・スプレーガン
レール・キャノン

【ビーム・スプレーガン】、【レール・キャノン】と相性がいい。MSV系は、イラストや武器のデザインで判断すると「優」の武器が分かりやすいだろう。

【陸戦型ザクII】の場合

ザク・マシンガン、ザク・バズーカ、クラッカー、マゼラ・トップ砲、脚部3連装ミサイル・ポッド etc.

たとえ陸戦型でも基本はザクシリーズ。相性のいい武器はほぼ【ザクII】に準じている。陸戦専用の装備が多い分、むしろ好相性の武器が多くなっている。

GCB作戦書 **変わった組み合わせ**:好相性の中には意外な組み合わせがある。連邦軍の【ミケル・ニノリッチ】、【エレドア・マシス】は【ザクタンク】と相性がよく、【ザクIIF型(ドズル・ザビ専用機)】は、なんと【ガンダム・ハンマー】、【ハイパー・ハンマー】との相性が「優」になっている。ちなみにハンマー系との相性が「優」なのはこの機体だけ。ドズル・ザビらしい仕様ともいえる。

隠された能力を徹底リサーチ！

カスタムカード研究

機体の能力を上昇させるのが各種カスタムカード。どんな用途に使い、どの程度の効果があるのか？　これをしっかり把握しておく必要がある。

移動速度、回頭速度の上昇

対戦をする上で、移動速度はユニットの強さを計る上で大きなウェイトを占めている。攻めるときは、逃げる相手を攻撃エリアから外さずに追い掛けるために、守るときは、相手の攻撃エリアから素早く逃れるために。攻守共に必要とされる重要な能力と言っても過言ではない。

メカニックの「移動速度」を上昇させるのに使われるのが【オプションブースター】などのカスタムカードだ。直接、戦闘能力に響くわけではないので軽視するプレイヤーがいるかもしれないが、逃げる相手を追い掛けられなければ攻撃が当たることも無く、相手に攻撃されなければ回避する必要すら無いわけだ。

また、これらのカスタムカードは非常に汎用性が高い。移動速度の速い機体をより速く、遅い機体を人並みに調整する、といった使い分けができるので、機体、戦場を選ばずに使える。

移動速度と同様に、機体の向きを変える「回頭速度」も重要な能力だ。相手が近くにいるときに相手方向へと素早く向き直れれば、死角から一方的に攻撃される危険性も無い。

回頭速度はカードに記載されていないパラメータなので、少々分かりくいという側面がある。実際にメカニックカードを使ってみて、使用感に不満があるなら回頭性能を上げる【オプションスラスター】などのカードを使ってみてほしい。特に【ドム】のように機動力は高いが回頭性能の低い機体と組み合わせれば、使用感がかなり違ってくるのだ。

なお、実戦ではその場に止まって回頭行動だけを行なうよりも、「移動しつつ回頭する」場面の方が多い。その場合にも【オプションスラスター】の効果を実感できるはずだ。

ただし、もともと回頭速度の早い機体と組み合わせると、動きが速過ぎて自機の攻撃エリアから敵を外してしまうことも……。自分で取り回しできる範囲内で調整するのも重要だ。

冷地や砂漠のように機動力の低下する地形では、カスタムカードで機動力を上げれば十分な活躍ができる。

【テスト用EXAM】など、特殊条件で発動するカードも。その効果はリスクやペナルティーが大きいほど高い。

移動速度の上昇率

移動速度の上がるカスタムカードも、すべて同じ上昇率というわけではない。カスタムカードごとに細かく差が設けられているのだ。

まず、ダントツの上昇率を誇るのが【EXAMシステム】。発動の条件が非常に厳しいだけあって、その移動速度は凄まじい。同タイプのカード【テスト用EXAM】よりも上昇率がやや高いのがポイント。発動すれば1機で敵をかく乱できるほどだ。

その二つに次いで上昇するのが【オプションブースター】。必要コストが低く、発動条件が無いので使いやすさではナンバーワンだ。

ワンランク下がるのが【駆動系チューニングα】、【駆動系チューニングβ】の二つ。ただし、ペナルティーこそあるものの、低コストで移動速度、回頭速度共に上がるのは優秀だ。【駆動系チューニングα】であれば盾でフォローが効く上、それこそ「当たらなければどうということはない」という自信があれば使ってみるといい。もともと防御力が低いモビルアーマーや戦闘機などに装備してみるのも面白い。

同じ機体で【オプションブースター】（母艦の左）と【駆動系チューニングα】（右）装備機体で同時に動き始めた場合……、

敵陣に入るころにはこの程度の差が付くのだ。ペナルティーや発動条件を考慮しつつ、カードを選ぼう。

移動力が上昇するカード

【アクティブサスペンション】は正確には移動力が上がるわけではない。しかし、メカニックの地形適性▽の場所では【オプションブースター】よりも高い効果が発揮される。

TIPS 移動速度が上がるキャラ

キャラクターの中には、移動速度が上昇する特殊能力を持った者がいる。

まず連邦軍の【オスカー・ダブリン】。母艦のHPが1/3か1/4以下になると、母艦の移動速度がアップする。母艦がピンチになったときの保険になるので、母艦を落とされる確率の高い人は使ってみるといい。

ジオン軍の【ジョニー・ライデン】は「選択」の人物に待機してテンションがMAXになると、移動速度が大幅に上がる。ほかのカスタムカードと併用し、好相性キャラクターと組み合わせて使うと効果絶大だ！

艦長にすれば回避に大幅なボーナスも付く。母艦を守る保険としては優秀。

射撃能力が高いので、【機動重視】で接近して死角から射撃を狙おう。

GCB作戦書　**その他かパイロットとの組み合わせ**:これら移動速度を上昇させるカードは、【セイラ・マス】や【ララア・スン】のように「自機が攻撃エリアに捉えられると、その相手のテンション低下させる」能力を持つキャラに装備すると面白い。狙われては下がる、という行動を繰り返すのが有効だ。交戦の前に相手のテンションを大幅に下げておけば、その後の戦いを有利に進められる。

能力が上昇するカード

戦闘能力を底上げする

戦闘時の能力を上げるカスタムカードは、華々しい戦いをしたいとき、お気に入りのキャラクターで戦いたいときに必須。少しでも命中率、回避率、クリティカル発生率を上げれば、勝利する可能性は高まる。特に攻撃力が同時に上がるタイプは効果が顕著なので、能力が高いパイロットに使えば確実な戦力アップになる。

これらのカードを使う場合、何はともあれ攻撃できなければただの飾り。長射程ユニットや移動速度の速いユニットを使い、確実に相手をロックオンできる状況を作るのが重要となる。

種類で分けると、命中率、回避率、クリティカル発生率の三つを含んだ万能タイプが【出力リミッター解除】、【EXAMシステム】、【対抗心】、【伏兵】など。強力な分、発動条件やペナルティーが厳しいのがネックとなる。

攻撃に特化したのが【覚醒】、【マグネット・コーティング】。効果が発動したときの能力の上昇率はなかなかのものだ。防御に重点を置いたのが【自動回避プログラム】、【人の革新】、【共鳴】。能力の低いパイロットほど効果を発揮しやすい。

特殊なのが【教育型コンピューター】、【哀戦士】、【リンク・システム】。特定の条件で徐々に効果が大きくなるので、部隊編成を熟慮したい。

【哀戦士】は脱出機能が発動した分もカウントされるので、ぜひ併用したい。

部隊の編成を、根本から見直す必要がある【リンク・システム】。

パラメータを上昇させるカード

【出力リミッター解除】は、ペナルティーこそはあるが無条件で発動するのがポイント。HPを回復できる特殊能力のあるキャラクターと併用しよう。【覚醒】はテンションMAX時でも発動するので、MAX時間が延びる艦長と一緒に使いたい。【自動回避プログラム】は、【ガンダム(マグネットコーティング仕様)】や【エルメス】など、テンションが下がりやすいメカニックと一緒に使えば発動しやすい。【教育型コンピューター】は、使用時にじっくりと時間をかけて戦う必要がある。ユニットにシールドを持たせて、少しでも撃墜されにくい編成を。

カード別上昇パラメータ早見表

	命中率	回避率	クリティカル率	攻撃力	防御力
教育型コンピューター	○	○	○	—	—
哀戦士	—	—	—	○	○
マグネットコーティング	—	—	○	—	—
出力リミッター解除	○	○	○	—	—
EXAMシステム	○	○	○	—	—
リンクシステム	○	○	○	—	—
自動回避プログラム	—	○	—	—	○
覚醒	○	—	○	—	—
人の革新	—	○	○	—	—
対抗心	○	○	○	—	—
共鳴	—	○	○	—	—
伏兵	○	○	○	○	○

それぞれの効果

複数の能力が上昇するものには、上昇率に差がある。命中率、回避率、クリティカルヒット発生率で、上昇率の上位三つを挙げておこう。

●命中率
①EXAMシステム　②対抗心&覚醒　③伏兵

●回避率
①自動回避プログラム　②EXAMシステム&共鳴　③人の革新

●クリティカル発生率
①EXAMシステム　②覚醒&共鳴　③人の革新

発動条件の厳しい【EXAMシステム】は非常に高い性能を持っていることが分かる。また、【覚醒】もコストに見合った能力が期待できるのだ。

相手の編成に依存する【共鳴】や【人の革新】も発動しにくい分、高いポテンシャルを秘めている。

【伏兵】はすべての能力が上がるだけあって、回避率・クリティカル発生率の上昇率はあまり高くない。

能力アップの判別法

カスタムカードを装備したときに、能力がどの程度アップするかを気軽に確認する方法がある。

まず、出撃準備画面の部隊情報で、ユニットを選択してパラメーターを確認しよう。

このとき、カスタムカードを装備していない状態から盤面にセットすれば、元の能力から「どの能力がどの程度アップしたか」、グラフで確認できる(特定の条件を満たして発動するカードも、発動したことを前提に能力が表示される)。

出撃準備では十分な時間があるので、カードの効果を確認しつつ、気に入ったカードを使ってみるのも面白い。

例えば、この画面でカスタムカードを装備していない状態から盤面に【覚醒】を置くと……。

この通り！ 特定のパラメータが大幅に上昇しているのが分かる。小隊の編成時にぜひ活用したい機能だ。

GCB作戦室 **バージョンアップ後に対応:** 今回紹介したカスタムカードの能力は、バージョンアップ後のものになる。【伏兵】の能力は大幅に低下しているのでこのような結果になった。これを参考に、今まで見向きもしなかったカードを見直してみるのも面白い。オススメカードは【覚醒】。発動条件を自分で調整しやすいので、強力なユニットに絞って発動させられるのが大きなポイントだ。

You、めぐり会っちゃいなよ!

宇宙ステージマップ紹介 Vol.3

地球の重力に魂を縛られるのはまっぴらゴミン! なプレイヤーが集う宇宙ステージ。特性をつかんでスマートに戦おう!

宇宙ならではの戦い方を極めるべし

UC0079より後世に語られた「連邦はいつまでコロニーを地続きだと思っているんだ!」というセリフに象徴されるように、宇宙では地上とはまた違った戦い方を要求される。遮へい物がほとんど無かったり、地形による行動の阻害が無かったりするために、マップ全体を使った戦い方を考慮する必要がある。一直線に母艦を突かれることも多々あるため、防御面も熟慮しよう!

飛行メカは、宇宙においては「一段階高い」高低差補整が施されている。ロックオンスピードで優位に立てるのだ。

サイド6には補給・回復が可能なポイントがあったりと、宙域の中では一風変わった仕様になっている。

ア・バオア・クー宙域 障害物を味方に!

マップ中には四つの大きな障害物が存在しており、これをどう活かすかが戦い方の大きなキモとなる。主な交戦区域はマップ中央になるが、遮へい物の後ろに母艦を配置することが多いため、補給中の敵を狙う際などは「遮へい物越し攻撃可能武器」の出番が多くなる。ジオン軍ならばサイコミュ兵器を搭載した機体、連邦軍ならガンキャノン系、【180mmキャノン砲】を。

ソロモン宙域 ノーモア英霊

大きな特徴となっているのは、マップを横断するように広がっているデブリ帯。デブリ帯の中にいると敵陣に対する命中率は低下するが、自機の移動速度も著しく低下する。高い機動力を有した機体以外は、むやみに立ち入らない方がいいだろう。交戦地帯はマップ中央右部を中心にして展開するが、デブリ帯に追い込まれて速度を殺されないように注意しておこう。

暗礁宙域 デブリ帯をどう生かす?

浮遊物(通り抜け不可)
デブリ帯

戦艦の残骸が浮遊し、マップ中央には巨大なデブリ帯が存在する。シャングリラコロニーの連中が見たらウハウハなこの光景も、実際に交戦する我々にしてみれば障害以外の何物でもない。デブリ帯を迂回しつつ敵陣に近付くのがベターだが、機動力の高い機体は思い切ってショートカットしてもいいだろう。[機動重視]での移動時は、ロックオンに警戒したい。

サイド6宙域 3分で12機撃破!?

回復・補給ポイント
回復・補給ポイント

白い悪魔による撃墜ショーが繰り広げられたことで有名なサイド6宙域。マップの両端には機体を回復・補給してくれるポイントが存在し、母艦の代役を果たしてくれる。しかし、補給ポイントに入ると自機の攻撃エリアが消失してしまうので、補給時に敵に狙われないように注意しよう。回復エリアと母艦の行動範囲を離して、回復ポイントを2個所設けておくのもいい。

サイド7宙域 意外に多い浮遊物

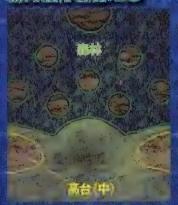
マップ自体は平坦な宇宙空間なのだが、コンテナや衛星の残骸などが浮遊しており、機体の行動をさえぎる場面が多々発生する。戦闘終了後に間合いを取り直す際、障害物に邪魔されて不利なポジションを強いられないように注意しよう。また、固定の遮へい物が無いため、母艦をしっかりと守る必要も出てくる。攻撃ばかりでなく、母艦の護衛にも注力しよう。

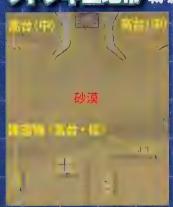
GCB作戦書 宙域マップで生きるMA:オールドタイプ御用達として存在感をアピールしているのが【ビグロ】と【ザクレロ】。【ビグロ】は撃って良し殴って良しの素敵機体だが、打たれ弱いのが最大の難点。防御面さえカスタムカードでカバーできれば、多大なる戦果を期待できる。一方の【ザクレロ】は、実は【ビグロ】よりも格闘攻撃が強力。接近戦重視で挑もう!

宇宙人どもの好きにはさせんよ!

地上ステージ紹介 Vol.3

これ以上コロニーをぶつけられるのはまっぴらゴミン！　母なる星、地上での戦闘に勝利して、地球圏の平和を守り抜け！

黒海沿岸森林地帯　トリプルドム戦没の地

フィールドの大半が森林に覆われたマップ。ただでさえ夜間の戦闘で視界が悪い上、樹木に紛れた機体は視認が非常に難しい（特に黒色系機体）。簡易マップでの敵機位置確認が非常に重要となるので、偵察機能を持った機体や偵察能力を持ったパイロットを出撃させるのも大いにアリ。森の中にいる敵に対しては命中率が下がるので、近〜中距離戦を挑もう。

ソドン中立地帯　戦場の風が吹きすさぶ

ブライトに二度もぶたれたアムロが脱走してたどり着いた砂漠の町。マップが砂漠で覆われており、砂漠仕様の機体がここぞとばかり光り輝く。ジオン軍なら【デザート・ザク】、【ドム・トロピカルテストタイプ】、連邦軍ならば【陸戦用ガンダム（砂漠戦仕様）】を出撃させるのが有効だ。砂漠への適性が低い機体は、移動のことを考えて支援機へ搭載するのが望ましい。

アプサラス射爆　高台からの狙撃に注意

マップの上下にクレバスが走っており、機体の移動を阻害しているマップ。高台から降りること無く戦うのが理想だが、敵陣に攻め入るときやロックオンを振り切るときに、高台から降りてしまうこともある。その場合は、即時に崖の上に復帰しようとせずに、まずは間合いを離した後に高台へと登ろう。飛行メカの運用や支援機への搭乗が非常に有効な選択だ。

中国密林地帯　川を有効活用せよ！

マップを分断する河川が最大の特徴。水中の面積が割と大きいので、水中用MSの出撃も選択肢に入る。マップ下部は森に覆われているので、全体的に命中率が降下する。マシンガン系やガトリング系など、命中率の高い多段攻撃ウェポンの携帯もオススメ。なお、戦闘車両は川を越えられないので、出撃時にマップ右部に配置することを忘れずに。

シアトル　ドームの使い方がキモ

坊やゆえに謀られたガルマ様が、ぶっこみ不発で沈んだメモリアルシティ。中央のドームは飛行メカも進入不可で、この周囲を回るようにしながら戦闘が展開する。格闘機体などはドームが障害となって敵に近付けないことが多いので、支援機と組ませて敵を誘導しよう。射撃機体はドーム周囲にある高台をぜひとも利用して、ロックオンスピードで優位に立っておきたい。

大西洋　血に染めてみるか!?

見ての通り一面のコバルトブルーが広がる水中ステージ。ジオン軍が誇る水中部隊や、地上であろうが水中であろうが問題無く強い【水中型ガンダム】が大暴れしてくれる。一応、支援機に搭乗すれば汎用機でも出撃できるが、支援機が落とされた後は地形適性低下という名の水攻めに遭ってしまうので、最初から水中用メカで出撃した方が賢明といえる。

GCB作戦書　グラブロ活用法:パイロットも個性的ならメカも個性的なマッドアングラー隊。その中でも【グラブロ】は水中戦専用機体のためか、やや存在感が薄い。通好みなこの機体、実は格闘攻撃のダメージは「全メカニック中最強」という秘められた能力を有していた(命中率は別)。格闘型にチューンしてやれば、水の王者として君臨できる……かもしれない。

ケソバル兄さんの

教えて!! 宇宙世紀ABC

疑問・質問 何でも来い！

[illegible]

Q1 ジェットストリームアタックをもっと知りたい！

まこ～る 助けてケソバル兄さ～ん！ 今日『GBA』をプレイしていたら、ファッティーな黒い三人組にボコボコにされたよぉぉ。何か役に立つカードを出してよ～！

ケソバル ド喝！ 貴様、小官を未来の世界のぬこ型ロボットか何かと勘違いしておるだろう。敵に背を向けて帰ってくるような痴れ者には、シリ穴にクラッカーを詰め込んでやるわッ！ おふざけでない！

まこ ウホッ！ いいクラッカー！ ……って、兄さん、今回の質問はアレですよ。「ジェットストリームアタック（以下JSA）」についてですよ。最近、巷でもちらほら見るようになってきたんですが……。

ケソ JSAは『GCB』の中でも特殊な攻撃で、ジオン軍の【ガイア】、【マッシュ】、【オルテガ】の三人がそろって初めて繰り出せる特殊攻撃だ。

まこ 具体的にはどうやって出すんですか？

ケソ 【ガイア】、【マッシュ】、【オルテガ】の順番に並んで、敵にロックオンを仕掛ければOK。敵機との距離さえこの順番になっていれば、戦術や使用武器、搭乗機体は関係無いという荒技なのだ。3人がそれぞれ別の機体に乗っていても、違う武器で仕掛けてもよし。詳しくは右図を参照ッ！

エースは機体を選ばない！ 条件さえ満たせば、MAですらジェットストリーマーに！

直撃機体でもJSAを仕掛けることは可能。「ガンダム」はもちろん、「ボール」でもOKなのだ！

やってみよう！ JSA

①まずはフォーメーション

まずは目標に向かって、この順番に並べ！ 戦術の選択やロックオンを成立させる順番は不問だ！

②仲良くロックオン！

敵機との距離がガイア、マッシュ、オルテガの順に離れてさえいれば、一直線に並んでいなくてもOK。

③ジェエエエエット!!

3機同時に攻撃可能な状態、かつ順番が合っていればJSAは発動！ さあ、この美技を味わうがいい！

GCBひみつダイアリー ～しもでん中尉編～

念願のラル様をゲットしたものの、部隊コストの圧迫に悩むしもでん隊。今度の目標は、部隊全体の育成。早い話、勝ち続ければいいだけなんだが、それができれば苦労はしないって。

［2月ミ日］

我が隊に迎え入れたのは、なんであんなの（失敬）から産まれたのかU.C.七不思議の一つともいわれる萌娘のミネバ様。相当心許ない輸送艦だが、今後当分の間は【ファット・アンクル】のローター音を子守歌代わりにしていただくことに。

［2月ネ日］

ミネバ様のおかげで部隊コストも880となり、戦力的には充実してきたが……どうにも勝率が上がらない。

それもそのはず。巷ではLv.15程度の【アムロ・レイ】（R版）＋【教育型コンピュータ】が跋扈しており、Lv.7になったばかりのラル様では少々、いやさ相当分が悪い。「坊やみたいなのがパイロットとはな……」と思わず呟かずにはいられない。

［3月バ日］

MSの性能差はひとまず置いておき、パイロットの育成を促すべく我が隊に迎えたのが【シムス・アル・バハロフ】嬢。少々口は悪いが重要なのはその能力。戦闘終了時に彼女が生存していれば、撃墜された者がいようが、全出撃パイロットの経験値が増加するというものだ。

レベルが上がるまでは、【対抗～心】、【共～鳴】（例のSE：ピカピカピカーン）でフォローするも、【教育型コンピュータ】や【哀戦士】が×6ぐらいになるとどうにもきつい……。MSの性能以前に、自分の力が負けている気がするラル様に明日はあるのか？ 次回、「死闘！ 無差別級対戦マップ」。俺は昇進することができるか？

今月の収穫！

GCB作戦書 黒い三連星：3人そろえば水金地火木土天海冥を凌駕する実力を発揮する彼らだが、ソロ活動を行なっても十分に強い。たとえ一人しかいなくとも、率先して育成していい優秀なパイロットといえるだろう。ちなみに、連邦軍の【ミサイル・ランチャーバギー】を鹵獲で使っても、パイロットスーツは黒くならないので注意（?）しておこう。

Q2【ラスト・シューティング】で相打ちになったら？

まこ〜る　【ラスト・シューティング】を使ってみたんですけど、相手をちゃんとロックオンしてたのに発動しませんでした！　あと一撃で勝てたのに……。

ケツバル　撃墜されるとき、相手をロックオンしていれば確実に反撃しつつクリティカルを出す【ラスト・シューティング】だが、「機動力低下」になった場合は攻撃不能だぞ。

まこ　あ、そういや、[機動重視]の時に相手の[攻撃重視]にやられたような……。

ケツ　力押ししか考えられんからそうなる！　そもそも、双方あと一撃で全滅しそうなときに発動したところで、引き分けになるだけだ。

まこ　逆転勝ちは無いんですか!?

ケツ　【ラスト・シューティング】の発動はHPが0になったとき。装備機体に脱出機能が無い限り、敵機にダメージを与えた後に自分も撃墜されて以上。

まこ　相打ちを取れるだけラッキー、ですか。

ちなみに[ラスト・シューティング]対[ラスト・シューティング]は、一方が発動して終了。引き分けとなる。

Q3 宇宙に高低差は無いの？

まこ〜る　質問であります！　宇宙空間って上も下も無いですよね。宙域マップに高低差って存在するんですか？

ケツバル　高低差はともかく、宇宙世紀の人間はヘルメット無しで宇宙に飛び出したがるチャレンジャーが多くてかなわんよ。んで、基本的に宙域マップの地形自体には高低差は設けられていないが、メカニックカードの「飛行メカ」だけには一段階高い位置に存在しているというボーナスが付いている。

まこ　それで、どういう恩恵が受けられるんで？

ケツ　高い位置にいるということは、**飛行メカ以外の敵に対してロックオンスピードが早い**ということだ。

まこ　ナルホロ！　宙域ステージでも、支援機に搭乗させるのはロックオン速度が早くなるから有効ってわけですね！

ケツ　んむ。連邦軍なら【Gファイター】や【コア・ブースター】あたりで、ジオン軍は一気合いでねじ伏せろ！

飛行メカは宇宙でも高い機動性を生かして活躍できる。【伏兵】要員や【オートパイロット機能】任せなど、多様な運用法ができる機体だ。

Q4【強化炸裂弾】でハイドボンブは強くなる？

まこ〜る　カスタムの【強化炸裂弾】って、実弾兵器の威力を上げるんですよね？　ならば、【シールド】(ギャン用)や【ザク・マインレイヤー】で撒ける機雷の攻撃力も上がるんですか？

ケツバル　結論から言うと、機雷にはカスタムカードの各種ダメージ変化は適用されていない。つまり、【対戦艦装備】や【ジェネレーター出力調整α】、【〃β】を使用してもダメージは増減しないって寸法だ。分かったか！　分かったらゲーセンにて第二戦闘配置だ！　急げよ！

バズーカ系やミサイルランチャー系といった、実弾使用武器の威力をブーストする際に用いると、多大なる戦果を期待できる【強化炸裂弾】。だが、核弾頭や機雷にまではその効果が及ばない。

疑問・質問、出して参られい！

『GCB』をプレイ中に疑問に思ったことや、「サラブレットって本当はホワイトベース何番艦なのか？」などと疑問に思ったら当コーナーへと救難信号を！　いや、本当はGCB関連の質問でお願いします、はい。

GCBひみつダイアリー
〜まこ〜る上等兵 編〜

負けが込んでくると、何かとネガティブな思考になりがち。『GCB』でもそんなときがありますよね。そんなときに見た、とある夢日記。

やっと来たか。いいからそこに座れ。お茶など出んぞ。葉巻など論外だ。

貴様か、敵にロックオンされたときに必ず「こっちもロックオンしたよ！」とか、「ダッシュしたって！」とか文句をたれているのは！

いいか、機械は正直だ。それに対して人間の感覚なんて、誤差だらけなんだ。「ロックオンした！」と思って攻撃決定ボタンを連打したつもりでも、往々にしてロックオン不成立なんだよ！

だれのせいでもない、貴様自身のせいなのだ！

それとだ。支援機に搭乗して飛行している敵ユニットに正面から突っ込んで淡泊に撃墜され、「やっぱり支援機はロックオンが早くてつえー」などとボヤくんじゃない！　ロングレンジ部隊に対しても同様だ。「ロングレンジ卑怯だー」などと、ほざくんじゃない！

敵機から先に捕捉される状況は、戦場ではままあることだ。それに対して無警戒に突っ込んでいって勝てるほど、戦場は甘くないんだよ！

まずは「敵部隊の構成を探る」ことを怠るな！　高台に陣取れ！　足を止めろ！　最初の攻撃をしのげれば、ゲタを墜とすチャンスは自ずと巡ってくるはずだ。敵部隊に飛行ユニットがいるなら、少しでも自軍のロックオンを早めるようにすべての策を講じろ！

いいか、文句が言えるのは、最善の努力をした者だけだ!!　それをせずに、不満ばかりブーブー言うんじゃない!!

——ごめんなさい中将、僕が間違っていました。

今月の収穫！

GCB作戦書　好き・機雷・好き……：なぜにアルカディアはここまで機雷ネタにこだわるのか？　と我々自身も首をかしげておりますが、次号は読者の皆さんから寄せられたおハガキを中心に、宇宙世紀の見たい知りたい聞きたい不思議について迫っていく所存です。質問は「必ず本誌付属のアンケートハガキ自由欄に書いて」送ってください。ひとつ、よろしくお願いします！

世紀末覇者への道を突き進め!

北斗の拳

今月は定番のキャラ別攻略&ワンポイントキャラ対策に加え、細かなシステムや特殊テクニックを一挙に紹介&解説! 実戦で役立つものが多いので、自分のキャラで応用できないか試してみよう。

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年12月上旬(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

細かい知識を吸収して上を目指せ!

システム系小ネタ集

ゲームシステムが多彩な本作では、意外に知られていないシステムやテクニックが多い。今回は、そんな小ネタを一気に紹介。実戦で生かせるものばかりなので、勝率アップに役立ててほしい。

Text:KYO

気絶値の補正を探る

攻撃をヒットさせると気絶値がたまっていき、相手キャラの気絶耐久値を上回ると発生する「気絶」。

気絶値に補正が掛かる状況は下記の通り。連続技中はヒット数が増えるごとに減少補正が大きくなっていき、10ヒット以降は一切気絶値が入らない。また、壁吹っ飛び中の相手への追撃や、自分がエリアルジャンプ中に出した攻撃は、ヒット数に関係無く気絶値が増加しない。さらに、ブーストゲージ減少中は、気絶値が入る状況でも全攻撃の気絶値が1となる。

そのほか、投げや掴み投げ、ロック技の技は、決めた瞬間に気絶値がゼロになるので注意したい(決めた技の気絶値は入る)。

ガード中でも気絶値は回復するので、連続技をくらったらガードを固めるのが無難!? 投げられても気絶はしないで済む。

気絶値に減少補正が掛かる状況

- ●連続技中
- ●相手が壁吹っ飛び中
- ●自分がエリアルジャンプ中
- ●自分のブーストゲージが減少中

気絶値に増加補正が掛かる状況

- ●相手が空中に居る(やられ状態以外)

気絶耐久値&防御力

キャラ名	気絶耐久値	防御力
ケンシロウ	80	B
ラオウ	120	A
トキ	70	B
ジャギ	75	B
シン	75	B
レイ	75	B
ユダ	70	B
サウザー	70	C
ハート様	100	A
マミヤ	60	C

※防御力はAが高く、Cが低い

相殺の仕組みと発生後の状況

両者の攻撃判定同士がカチ合うと、基本的には相殺が発生。これはやられ判定に関係無く発生するので、攻撃判定の大きい技ほど、相殺が発生しやすいことになる。

相殺後は、一定時間後に移動以外の行動が可能となる。この時間は一定ではなく、相手の技に設定されている強さ(『GGXX』でいうところの攻撃レベル、以下攻撃レベルと表記)が高いほど、行動可能となるまでの時間が長くなる。自分の技より攻撃レベルが高い技と相殺した後は、発生の早い技を出しても負けやすいので、おとなしくガードをするか、無敵技でキャンセルするのが得策だ。

対空のしゃがみ強Dで相殺が発生。相手の技が弱攻撃ならサウザー側が先に動けるので、バニシングがほぼ確定する。

各種防御行動の性質

アジリティーディフェンスとオーラガードは併用が可能で、同時に行なうと両方の性質を持つガードとなる(ガード硬直時間は通常ガードと同程度)。遠距離からの飛び道具に対して使えば、体力をケズられない上、すぐにオーラガードを中断すれば微量だがオーラ&ブーストゲージが増加するぞ。

これは空中でも使うことが可能。空中ガード不能技をガードできるのはもちろん、ガード後に間合いが離れにくいので反撃を決めやすくなる。また、空中オーラガードをしても壁に吹っ飛ばされてしまう最大タメバニシングストライクも、アジリティーディフェンスと併用すれば完全に防御可能だ。

アジリティーディフェンスなら最大タメバニシングを防いでも吹っ飛ばされない。空中オーラガードと併用すればこの通りだ。

特殊な表記の見方

記事中で使用している略号は、以下の意味を表します。[特]＝特殊(ブースト)ボタン。エリアルジャンプ＝特定の技(グレイヴシュートなど)ヒット後にレバー上方向で[illegible]ジャンプ。自動ブースト＝バニシングストライクなどの後に◆で行なえる特殊なブースト。[illegible]＝キャンセル。Ⓙ＝ジャンプキャンセル。[illegible]＝ブーストによるキャンセル。Ⓐ＝エリアルジャンプ。

[特]同時押し入力による特殊テク

[illegible]ブーストができない一部の技（欄外参照）は、キャンセル可能技を当てつつ「レバー後ろ方向以外で[特]と同時押し」でコマンドを完成させると、ヒットストップ中に技を出せる。ブーストゲージが1本以上必要だが、ゲージを消費することは無いぞ。

上記条件に該当しない技でこの入力を使った場合、普通にブーストから最速で技を出す形になるが、通常版ブースト扱いになるので、最初のゲージ消費は20%で済む。

ブースト自体は発動せず、ヒットストップ中に動き出せる効果のみ得られる。[illegible]

ジャンプキャンセルでも応用可能

ジャンプキャンセルに関しても、ブーストと併用すればヒットストップ中に行なえる（最初のゲージ消費は20%）。固めやガード崩しが強力になるぞ。ジャンプキャンセル後は空中ブースト[illegible]ので、すぐに空中ダッシュ（空中バックダッシュ）[illegible]しよう。

例えばレイなら、しゃがみ弱Ⓚを当てた瞬間にレバー上方向と[特]を入力。

ヒットストップ中ジャンプキャンセル[illegible]可能[illegible]

ガードキャンセル対策

ガードキャンセル[illegible]スキの小さい技で[illegible]ジャンプキャンセル[illegible]ド、③キャンセル[illegible]パーアーマーのある技や当て身技を出す、以上三つの方法が代表的。

①の技は下表を参照。②はマミヤのガードキャンセルやハート様のどこからでもどうぞもガードできるのが利点（後者はオーラガード後が必要）。③はレバー部分のみ入力しておき、ガードキャンセルを見てからボタンを押すといいぞ。

スキの小さい技でガードキャンセル攻撃を誘ったら、アジリティーディフェンスから反撃を決めるチャンスとなる。

ガードキャンセルをガードできる技&アジリティーディフェンス後の反撃

キャラ名	出されてもガードできる技	アジリティーディフェンス後の反撃
ケンシロウ	近&遠立ち弱Ⓚ、屈弱Ⓚ	屈弱Ⓚ、弱北斗有情猛翔破
ラオウ	無し	屈弱Ⓚ
トキ	遠立ち弱Ⓟ、屈弱Ⓟ	屈弱Ⓟ
ジャギ	屈弱Ⓟ	屈弱Ⓟ、北斗羅漢撃（近ければ通常ガード後も可能）
シン	地上の弱Ⓟすべて、屈弱Ⓚ	屈弱Ⓚ、南斗虐指葬
レイ	屈弱Ⓟ以外の弱攻撃	屈弱Ⓚ、強南斗翠星嚇舞（近距離のみ）
ユダ	屈弱Ⓟ以外の弱攻撃	屈弱Ⓟ、屈弱Ⓚ
サウザー	遠立ち弱Ⓟ、屈弱Ⓟ、屈弱Ⓚ	屈弱Ⓚ
ハート様	屈弱Ⓟ	ガードキャンセル版どこからでもどうぞ、ハートのA
マミヤ	地上の弱攻撃すべて	遠立ち弱Ⓚ

※近立ち＝近距離立ち、遠立ち＝遠距離立ち、屈＝しゃがみ

バニシングにつなぐ特殊入力

バニシングストライクは、通常技の出始めをキャンセルして出せる。これはコンビネーション中でも可能で、バニシングストライクを出せない通常技からでも、この現象を使えばスムーズに出せるぞ。

例えばラオウなら、遠距離立ち強Ⓚ（→しゃがみ強Ⓚの出始めをキャンセル）→バニシングストライクが連続技になる。入力は、遠距離立ち強Ⓚ後にレバー下方向でタイミング良く強Ⓟ強Ⓚを同時に押すだけ。ボタン連打でも出せるぞ。

ラオウの場合、遠距離立ち強Ⓚからブーストを使わずにバニシングへつなげられる。重要なダメージ源になるぞ。

掴み投げの特殊な性質

1回の連続技中に奪える星は最大で三つまでだが、掴み投げによる星の減少は、連続技中の星の減少としてカウントされない。そのため、掴み投げ始動の連続技は星を四つ以上奪えるのだ。

掴み投げは発生が若干遅く、立ち状態の相手しか投げられないが、反撃として使えるので、星を多く奪いたいときに狙うといいぞ。

無敵技やスキの大きい技をガード後は、掴み投げ[illegible]

[illegible]の掴み投げは、やられ中や空中の相手も投げられる。

暗転前後のコマンド入力

暗転中はレバー入力を受け付けていないが、暗転中にボタン押しっぱなしで、暗転後に最速で技を出せる。暗転前にレバー入力→暗転中にボタンを押しっぱなしとすれば、暗転後に最速で必殺技を出せるぞ。コマンド受け付け時間が短いので、タイミングの取りやすい起き上がりのリバーサルに狙おう。

➡⬇⬆と入力し、暗転を見たら強Ⓟ押しっぱなし。北斗有情猛翔破で切り返せる。

1P2Pの違いとランダム要素

本作では、1P側と2P側（向きではなく、コンパネ[illegible]）[illegible]2P[illegible]ハート様にとっては[illegible]。

また、ダウン回避不能時間は若干のランダム幅があるようで、同じ攻撃でも可能な場合と不可能な場合がある。諦めずにボタン[illegible]してみるといいかも!?

[illegible]スタート[illegible]が決まらない[illegible]

2P側スタートならキャラによって連続技が決まる。コンパネ要[illegible]!

欄外速報 ●[特]同時押し入力[illegible]の新血愁[illegible]、ラオウの[illegible]北斗剛掌波、ジャギのショットガン（正面&斜め上）、[illegible]の伝衝裂波、マミヤの[illegible]ウガン（上段&[illegible]）、[illegible]ヨーヨー、チョーク[illegible]ヨーヨー。これらの技は、キャンセル[illegible]にレバー後ろ方向以外+[特]同時押しで、ヒットストップ中に技を出せるぞ。

➡+弱Ⓚを活用する

➡+弱Ⓚは、発生が遅くしゃがみ状態の相手には当たりにくいが、技を出した瞬間から相手の通常技を1発だけ耐えられる効果がある。この効果は➡+弱Ⓚの動作が終わるまで持続するので（硬直中も含む）、空振りのスキを突かれても、手痛い反撃は受けにくい。

主な使いどころだが、先月号で紹介した相手のガードキャンセルに合わせるほか、相手の最大タメバニシングストライクへの対抗策として活用できる。攻撃を耐えるだけなので星は減ってしまうが、その後は➡+弱Ⓚがカウンターヒットして相手を壁に吹っ飛ばせるので、見返りは十分。相手が画面端に近ければ空中ダッシュ弱Ⓚで追撃、画面端から遠い場合はブーストを使って追撃し、壁を利用した連続技へ発展させよう。

起き上がりに最大タメバニシングストライクを重ねられたら、➡+弱Ⓚを狙ってみよう。

特殊入力でブーストゲージの効率アップ！

Ⅰは、しゃがみ強Ⓚとの重複入力で遠距離立ち強Ⓚ後にバニシングストライクが出ることを利用した連続技。しゃがみ弱Ⓚ後は、ノックバックが終わるギリギリまで待ってから強Ⓚ～［特］とずらし押しすると、立ち強Ⓚが遠距離技になりやすい（これはⅡも同様）。その後はレバー下方向でタイミング良く強Ⓟ強Ⓚ同時押しを入力すればOKだ。ブーストゲージの消費が0.5本程度で済むので（1.5本始動なら1本残る）、利用価値は高いぞ。

Ⅲはトキ以外に決まる、ハイジャンプを利用した連続技。天破活殺が高い位置でヒットするので、北斗百裂拳で追撃できるのだ。

遠距離立ち強Ⓚ後、レバーを下方向に入れて強Ⓟ強Ⓚ同時押し……にはつながらないので注意

新着連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→遠距離立ち強Ⓚ（→ブーストで前進）】→バニシングストライク（→自動ブースト）→｛近距離立ち強ⓀⒸ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶空中ダッシュ弱Ⓟ｝×3→秘孔・醒鋭孔→天破活殺

Ⅱ【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→遠距離立ち強Ⓚ（→ブーストで前進）】Ⓒ▶秘孔・醒鋭孔 バニシングストライク（→自動ブースト）→近距離立ち強ⓀⒸ▶（遅めに）弱北斗有情猛翔破 北斗百裂拳

Ⅲ（相手画面端）【しゃがみ強Ⓚ→グレイヴシュート】→遠距離立ち強ⓀⒸ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶ハイジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ（1ヒット）】→天破活殺→弱北斗有情猛翔破or北斗百裂拳

対戦攻略

ラオウ

北斗呑龍呼法を使ったテクニックと、強力な起き攻めを紹介。一連の流れで星を奪い一気に勝負を決めてしまえ！

Text: MYB

強力なキャンセルテクニック

北斗呑龍呼法は多少スキが大きいものの、動作後半は無想陰殺でキャンセル可能。これを利用すれば、連続技Ⅰの形でストックしつつ連続技を決めることが可能だ。

画面中央の場合は、通常技をガードされたときに北斗呑龍呼法を出して相手の反撃を誘い、無想陰殺でカウンターを取る戦法が強力なので、大胆に狙ってみよう。

次はバニシングストライク。特殊な入力で（P085参照）普段は出せない技からも出すことができ、ラオウの場合は遠距離立ち強Ⓚからバニシングストライクが出せるようになるので、かなり重要だ。

これは1キャラ分ほど離れた間合いまでなら連続ヒットするが、遠過ぎるとつながらない。しゃがみ弱Ⓚ先端ヒット時はこの連続技が使えないことを覚えておこう。

しゃがみ強Ⓚから北斗呑龍呼法。スキを無想陰殺でキャンセルすれば追撃が可能だ。

ガード不能起き攻め

北斗呑龍呼法のストックがある状態で連続技を決めたときに、バニシングストライクで連続技を締めて自動ブーストをしなければ、強力な起き攻めを狙っていける。

オススメは、一瞬待ってから垂直ジャンプをして、頂点から落下し始めた辺りで強化版のジャンプ強Ⓟ。これでしゃがんだ相手にもガード不能攻撃を決められるぞ。

強化版ジャンプ強Ⓟヒット後は、連続技Ⅱの形で追撃を決められる。ただし、状況によってはしゃがみ弱Ⓟでの追撃が難しいので、安定させたければ強化版ジャンプ強Ⓟヒット後にブーストを使おう。

ブーストを使わなかった場合、この連続技でブーストゲージが2本ほどたまる。星を三つ奪う連続技後に連続技Ⅱが決まれば、星六つから北斗滅天把が狙えるぞ！

ストックがあるときは、強化版ジャンプ強Ⓟで起き攻め。気が遠くなるほど長い連続技を決め、一撃必殺奥義を狙え！

新着連続技

Ⅰ（相手画面端、近距離で）【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】（Ⓒ▶北斗呑龍呼法）Ⓒ▶無想陰殺Ⓙ▶弱ⓀⒸ▶空中叙

Ⅱ 強化版ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→ジャンプ【昇り弱Ⓚ→下り強Ⓟ】×3→ジャンプ弱ⓀⒸ▶空中叙→【しゃがみ弱Ⓟ×8→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→グレイヴシュートⒶ▶【強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚ】×2Ⓒ▶空中叙→【しゃがみ弱Ⓟ×8→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライク（→自動ブースト）→北斗滅天把

欄外世紀末
●ケンシロウ補足：遠距離立ち強Ⓚを空振りした際、立ちガード可能な攻撃を差し込んでくるような相手には、空振りキャンセルで➡+弱Ⓚを出してみよう。反撃を防止で……
●ラオウ補足：画面端では、しゃがみ強Ⓚ→北斗天将首撃→無想陰殺とつなぐとダメージを稼げ……グレイヴシュート後の追撃が難しくなることと、強化版北斗天将……

対戦攻略

トキ

北斗有情断迅拳後の起き攻めと、秘孔・刹活孔（相手）の新たな使い方を紹介。キミのトキに磨きをかけろ！

Text: OYZ

北斗有情断迅拳後の起き攻め

連続技の[illegible]で北斗有情断迅拳[illegible]ヒットさせた場合（終わり際ヒット時は除く）、位置が入れ替わりつつ密着状態から起き攻めができる。

この後は、前方ジャンプで相手を跳び越してから、空中バックダッシュ強Ⓚを狙う起き攻めが強力。ガード方向が分かりにくい上、相手はリバーサルで技を出しにくいのだ。これと対になる選択肢は、前方ジャンプ→空中北斗無想流舞（垂直）→しゃがみ弱Ⓟの連係。空中バックダッシュ強Ⓚを警戒している相手にはヒットしやすいぞ。

そのほか、ダウン追い打ちの立ち弱Ⓚ※2からキャンセルで[illegible]呼法を重ねる起き攻めも[illegible]。

こんな[illegible]リ[illegible]を決めたら、タイミング良く[illegible]。[illegible]めでもOKだ。

秘孔・刹活孔（相手）活用法

秘孔・刹活孔（相手）は[illegible]ヒット時の見返りが大きいので、反撃技としても強力。⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋［特］～弱Ⓚとずらし押しで入力すれば、[illegible]技が出るので、間合いが離れる技に対しても反撃になるぞ。反撃を狙える技は下表を参照してほしい。

反撃でカウンターヒットさせた後は、追撃が可能。相手が画面端を背負った状態以外なら、ブーストト→しゃがみ強Ⓚ Ⓒ 弱Ⓚor強Ⓚ北斗無想流舞（前方）→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ→➡＋強Ⓚ】Ⓒ 弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ 弱Ⓚ北斗無想流[illegible]→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ 北斗有情断迅拳が安定だ。もちろん北斗[illegible]での追撃も決まるぞ。

例えば弱アースクラッシュガード後、[illegible]と入力しつつ［特］↓弱Ⓚとずらし押しして、刹活孔で反撃だ！

秘孔・刹活孔で反撃できる技

キャラ	技	キャラ	技
[illegible]	北斗天将雷撃	レイ	南斗凄気網波　※1
	強化版北斗天将雷撃　※1	ユダ	南斗鷹爪破斬　※2
[illegible]	北斗砕覇拳　※2	サウザー	彷翔十字鳳　※2
	南斗旋脚葬　※2		聖帝十字稜　※2
[illegible]	南斗雷震掌　※2	ハート様	弱アースクラッシュ　※2
	南斗千手龍撃　※2		どこからでもどうぞ　※2
レイ	南斗虎破龍～追加攻撃	マミヤ	バインドトリック　※2
	南斗迅襲嘴斬（斜め前下）　※2		スパイクアタック～追加攻撃

※1 [illegible]が遠いときはブーストから出す必要がある　※2 [illegible]ストから出す必要がある

ワンポイントキャラ対策

VS.ラオウ

無想陰殺と北斗呑龍呼法をメインに対策を立てていこう。微妙な間に流れる空気を読み取るべし。

Text: MVP

無想陰殺と北斗呑龍呼法について

攻撃中は各種ゲージがたまることもあり、ラオウ側は強引に無想陰殺を使って攻めを継続することが多い。技をガードした後、無想陰殺を出されなくても反撃になる無敵技があればそれを出し、無い場合は無想陰殺までガードした後に対処するのが基本。無想陰殺をガードされると、ラオウ側は低空空中ダッシュを仕掛けてくることがほとんど。立ち弱Ⓟなどで空中ダッシュをつぶしていこう。

また、無想陰殺がカウンターヒットしたときは、ブーストを使わないと追撃が難しい点にも注目。ラ[illegible]のブーストゲージが無いと[illegible]はカウンターヒットを恐れ[illegible]強引に割り込んでもいいぞ。

北斗呑龍呼法は、発生の早い技を使えば反撃しやすい。遠距離で使うか、近距離でキャンセルから使うことが多いので集中しよう。ただし、無想陰殺で硬直をキャンセルできるため、反撃しようとして逆に無想陰殺をくらわないよう注意。無敵技での反撃がベストだ。

無想陰殺ガード後は、空中ダッシュを警戒しよう。

近距離での北斗呑[illegible]法は、無敵技で反[illegible]狙[illegible]たい。

ワンポイントキャラ対策

VS.トキ

超高性能な秘孔・刹活孔（相手）だが、弱点はある。ガードや空振りで潰定せず、反撃を狙ってみよう。

Text: OYZ

リバーサルの秘孔・刹活孔対策

まずはお詫びと訂正。3月号で「持続時間の長い攻撃を重ねれば秘孔・刹活孔をつぶせる」と書いたが、これは間違い。厳密には、「つぶせることもあれば、逆に負けることもある」。同じ状況でも、ランダムで勝敗が変わることが発覚した（欄外参照）。難度と失敗時のリスクを考えると、実戦では使いにくい。

そこで、別の対策を二つ紹介。一つは、起き上がりに重ならないよう遅めに空中ダッシュ攻撃を当てる、というもの。秘孔・刹活孔は攻撃位置が低いので空中ダッシュ中は当たらず、スキにジャンプ攻撃がヒットする仕組みだ。

もう一つは、距離を取って空振りさせる、というもの。成功したら、暗転中にレバー後ろ方向以外で［特］＋攻撃ボタンを同時に連打[illegible]ブーストから反撃が決まるぞ。

空中ダッシュ攻撃はタイミングが命。重ねる[illegible]ので、少し遅めに仕掛けよう。

空振りさせたら、暗転中に［特］＋攻撃ボタン同時押しを連打して反撃を狙え！

欄外世紀末

●トキ補足：ブースト[illegible]ブースト[illegible]秘孔・刹活孔での反撃を狙うときは、相手の技ごとに硬直が解けるタイミングを見切り、コマンドを入力する必要がある。

●トキ対策補足：秘孔・刹活孔に攻撃を重ねた[illegible]つぶせる確率は一定ではなく「攻撃レベルの低い通常技＜攻撃レベルの高い通常技＜必殺技」の順で打ち勝てる確率が高くなるぞ。

対戦攻略

ジャギ

今月は星を奪いつつ一撃必殺奥義を決めるパターンを徹底検証。あらゆる状況からK.O.を狙えるようになろう。

text ハ[illegible]

最大タメバニシングから星を奪う

画面端で最大タメバニシングストライク（以下バニシング）をガードさせた後は、北斗羅漢撃で追撃可能。最大タメバニシング（相手ガード）→北斗羅漢撃～追加弱Ⓟ→｛(ダッシュ) 遠距離立ち弱Ⓟ→バニシング｝or｛良くできた弟～～～!!｝と決めれば、星を三つ奪える。

コツは、北斗羅漢撃後に当たるタイミングで追加弱Ⓟを出すこと。ジャギには北斗羅漢撃が5ヒット、ラオウ、レイには7ヒット、ほかのキャラには6ヒットした時点で追加入力をするとちょうどいいぞ。

その後は遠距離立ち弱Ⓟ→バニシングが理想だが、難しければ良くできた弟～～～!!が安定。また、遠距離立ち弱Ⓟ後をフフ…この時を待っていたのだにすれば、星を二つ奪いつつK.O.できる。ブーストゲージが必要無いのが利点だ。

含み針を出すタイミングが重要。特定のヒット数になったら弱Ⓟを2回ほど押すといい。

一撃必殺奥義を狙え!

下記の連続技は、ブーストゲージを1本消費して、星を一～三つ奪いつつフフ…この時を待っていたのだ（以下一撃）を決めるもの。

Ⅰは星を一つ奪うパターン。バニシング後に壁へ到達したら、追撃してから一撃を決める。シンには近距離立ち強Ⓚ後に少し待ってから一撃を出し、ハート様には壁に到達したら直接一撃を決めよう。

Ⅱは星を二つ奪うパターンで、画面端から遠い場合はヘヴィーストライク、近い場合は良くできた弟～～～!!を使おう。どちらもヒット後に一瞬待ってからブーストすれば、相手の裏に回るのを防げるぞ。なお、画面端から遠い場合はブーストゲージを2本消費する。

Ⅲは星三つからK.O.できるパターン。キャラによってバニシングを決める前の地上連続技に上限があり、ラオウは6ヒット、ケンシロウ、サウザー、ハート様、マミヤは4ヒット、トキ、レイ、ユダ（難しい）は3ヒット、ジャギは2ヒット、シンは1ヒットとなっている。

北斗千手殺後は着地で素早く一撃を出すのだが、それまでのヒット数が多いほど、北斗千手殺のヒット数が少なくなるので注意。ブーストゲージが2本以上あれば、北斗千手殺（1段目）Ⓑ一撃と出せば、ヒット数に関係無く安定して一撃が決まるので覚えておこう。

星を奪いつつK.O.する連続技

Ⅰ バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒフフ…この時を待っていたのだ

Ⅱ 各種地上連続技～バニシングストライク→ヘヴィーストライクor良くできた弟～～～!!Ⓑ近距離立ち強ⓀⒸフフ…この時を待っていたのだ

Ⅲ 各種地上連続技～バニシングストライク→ヘヴィーストライクor良くできた弟～～～!!ⒷグレイヴシュートⒶ北斗千手殺→フフ…この時を待っていたのだ

対戦攻略

シン

あまり使われない南斗千手龍撃だが、威力はかなり高い。特殊なテクニックを利用して、連続技に組み込もう。

text Kyo

飛び道具を持つ相手への接近手段を考える

相手が飛び道具でけん制してくるようなら、南斗迫破斬で跳ね返しつつブーストで接近するのが有効。中間距離での飛び道具や、飛び道具を盾にブーストで接近する連係に対して特に効果的で、跳ね返した飛び道具や南斗迫破斬のカウンターヒットが望める。

南斗迫破斬は出始めだと飛び道具を跳ね返せないので、スピードが速い飛び道具には先読みで出すか、跳ね返してからブーストしよう。なお、トキの闘勁呼法は跳ね返してもガードされやすいが、その場合は再度ブーストから攻めるといい。相手がジャンプしていた場合は、南斗迫破斬でつぶしやすいぞ。

飛び道具でのけん制が多いサウザーに対して特に有効な戦法。盾として使われる飛び道具を逆に利用しよう。

南斗千手龍撃を連続技に組み込む

南斗千手龍撃は発生が遅いものの、キャンセル時に［特］と同時入力をするテクニック（P85参照）を使うと、連続技に組み込みやすくなる。南斗雷震掌より威力が高く、タメればさらに威力が上がるので、ぜひ実戦に投入してほしい。

下記の連続技は、南斗千手龍撃を⬇⬊⬅⬇⬊⬅～レバーニュートラル＋強Ⓟ［特］同時押しで出すのがコツ。近距離立ち強Ⓚの2段目が当たった瞬間にボタンを押そう。その後は押しっぱなしでタメてから、タイミング良く離せばOKだ。

Ⅰの近距離立ち強Ⓟは、少し前に歩いてから出すこと。サウザーには近距離技が出にくいので、その場から遠距離立ち強Ⓟ（2段目）Ⓒ南斗千手龍撃が安定だ。Ⅱのジャンプ強Ⓟは、若干遅めに出すと近距離立ち強Ⓚがつなぎやすい。

普段のタイミングでキャンセルするのでは遅い。近距離立ち強Ⓚの2段目が当たる瞬間に入力を完成させよう。

南斗千手龍撃を使った連続技

Ⅰ （相手画面端）南斗虐指葬（→少しだけ前に歩いて）→【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ（2段目のみヒット）】Ⓒ（［特］と同時入力で）南斗千手龍撃

Ⅱ （相手画面端）【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ南斗白燕転翔（前）→ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ（2ヒット）Ⓒ（［特］と同時入力で）南斗千手龍撃

欄外世紀末

●ジャギ補足：ヘヴィーストライク（→ブースト）→バニシング始動なら、Ⅰの連続技で星二つ、Ⅱの連続技で星三つを奪いつつK.O.できる。機会があったら、ずうずうしく狙うの[illegible]

●シン補足：南斗千手龍撃は、近距離立ち強Ⓚの2段目が当たった瞬間に入力し、ヒットストップ中[illegible]のがポイ[illegible]うまく出せれば、Ⅰの場合は10～11ヒット、Ⅱの場合は[illegible]

カウンターヒットからダメージを与える

南斗迅襲嘴斬（斜め前下）と南斗鶴翼迅斬は、カウンターヒット時に壁吹っ飛びを誘発し追撃が可能。

前者は自分の位置が少し高い場合（地上の相手には頭付近にヒット時）に狙える。相手が画面端の場合は空中ダッシュ～ブースト弱Ⓚで、画面中央なら空中ダッシュ～ブースト弱ⓀⒸ南斗鶴翼迅斬で追撃、その後は（遠距離立ち強Ⓟ Ⓙ空中ダッシュ弱Ⓚ）×3～4→南斗凄気網波が簡単でオススメだ。

一方の後者からは、南斗鶴翼迅斬を連続で決める。入力は前号でも紹介した⬇⬋⬅＋強Ⓟ。画面端に到達したら、遠距離立ち強Ⓟで拾って定番の連続技につなごう。

[illegible]はチャンス。空中ダッシュから［特］と弱Ⓚを同時押しして弱Ⓚを当てよう。

連続技解説

Ⅰの連続技はブース[illegible]費するものの、星を三つ奪いつつ一撃必殺奥義を[illegible]。

コツは大きく分けて三つ。まず、南斗虎破龍～[illegible]ルジャンプを若干[illegible]。次に、弱Ⓚからの飛燕流舞は遅めにキャ[illegible]シュート後の南斗迅襲嘴斬（斜め前下）は高めに当て、その硬直が解けてから［特］～弱Ⓟとズラシ押しすることだ。なお、この[illegible]ハート様には[illegible]まらず、ユダにには非常に難しくなる。

Ⅱは対レイ限定の連続技。Ⅲは[illegible]える連続技だ。

1回目のエリアルジャンプ中は、レバーを➡に入れ続ける。飛燕流舞は壁で跳ね返った相手に当たるぞ。

空中ブースト～弱Ⓟは、南斗迅襲嘴斬（斜め前下）の硬直が解けてから入力すること。

ジャンプ弱Ⓟの当たり方が完璧なら、着地と同時に飛翔白麗を出せばK.O.だ。

応用連続技

Ⅰ ［しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ］→バニシングストライク（→自動ブースト）→しゃがみ強ⓅⒸ南斗虎破龍～追加攻撃Ⓐ昇り弱ⓀⒸ（遅め）飛燕流舞→下り弱Ⓚ→グレイヴシュートⒶ昇り南斗迅襲嘴斬（斜め前下）（→ブースト）→弱Ⓟ→飛翔白麗

Ⅱ （しゃがんだレイ限定）空中ダッシュ強Ⓚ→｛近距離立ち強ⓀⒿ空中ダッシュ強Ⓚ｝×4→しゃがみ強ⓀⒿ空中ダッシュ強ⓅⒸ南斗鶴翼迅斬～降り強Ⓟ→｛弱南斗撃星嚇舞～南斗鶴翼迅斬～降り強Ⓟ｝×2→南斗凄気網波

Ⅲ 掴み投げⒿ空中ダッシュ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→バニシングストライク[illegible]近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ空舞燕離斬

➡＋弱Ⓟで暴れやガードキャンセルをつぶす

ユダの➡＋弱Ⓟはリーチこそ短いものの、出始めの身を引くモーション中にやられ判定が大きく後退するため、相手の攻撃を避けつつ攻撃できる。近距離で通常技をガードさせた後に出せば、相手の暴れやガードキャンセルを避けつつヒットすることが多いのだ。

➡＋弱Ⓟはカウンターヒット時に星を一つ奪えるのも特徴。ヒット時はダウンを奪え、シン以外のキャラにはダウン追い打ちで南斗鷹爪破斬が決まるので、見返りも十分だ。ただし、発生が遅いので、遅めの暴れやリーチの長い技には負けやすい。多用はせず、たまに交ぜるのが効果的だ。

リーチの短いトキのガードキャンセルにはまず勝てる。見てから出せれば、トキ戦で強力な武器になるぞ。

南斗鷹爪破斬からK.O.を狙え！

南斗鷹爪破斬ヒット後は、直接血粧嘴を決められる。連続技や割り込み、対空のほか、ダウン追い打ちの南斗鷹爪破斬からも決まるので、前述の➡＋弱Ⓟ→南斗鷹爪破斬（シン以外）からなど、決める機会は多いぞ。ただし、画面中央では南斗鷹爪破斬が近距離でヒットしないと、血粧嘴の突進部分が連続ヒットしないので注意。また、画面端で南斗鷹爪破斬が高い位置でヒットした場合は、遠距離立ち強ⓅⒸ血粧嘴とした方がいい。

下記の連続技は、星を三つ奪いつつK.O.可能。Ⅰはコマクを使った難度の低いもの。Ⅱは配下を必要としないが、ジャンプ中⬇＋弱Ⓟを素早く出す必要があるので若干難しい。ただ、バニシングストライクから始動した場合は浮きが高いので決めやすくなるぞ。

[illegible]おう。ダウン追い打ちで決めても血粧嘴がつながり、南斗鷹爪破斬で一気にK.O.を狙[illegible]

星を三つ奪いつつK.O.する連続技

※ ［しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ］Ⓑバニシングストライク（→自動ブースト）始動

Ⅰ 近距離立ち強ⓅⒸスタンプ・ザ・UD→ヘヴィーストライク→南斗鷹爪破斬→血粧嘴

Ⅱ 近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュートⒶジャンプ中⬇＋弱Ⓟ→南斗鷹爪破斬→血粧嘴

鳳凰呼闘塊天を使う

鳳凰呼闘塊天は、すべての攻撃の動作スピードが速くなるパワー[illegible]系の技。効果持続時間が短い上、技を出すたびに効果持続時間が減少してしまうため、主に起き攻めで使うことになる。

鳳凰呼闘塊天中はしゃがみ弱Ⓚ→[illegible]Ⓟが連続ヒット。下段→[illegible]段なのでガードを崩しやすいぞ。また、画面端で投げを決めた後に追撃が可能なのもポイントだ。

さらに、極星十字拳（否媚）ヒット後に目押しで通常技へつないだり、しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライクといった連続技も可能だ。相手の星を奪う目的で使おう。

なお、右記連続技Ⅰは画面端に入り込むもので威力が高く、サウザー、ハート様以外に決まる。最後のしゃがみ強Ⓟをキャンセルして、鳳凰呼闘塊天を出すといい。

連続技Ⅰはこんな感じでしゃがみ強Ⓟが決まり続ける。壁ダメージが入るので高威力。

即戦力急襲方法

ラッシュの構築に欠かせない低空南斗爆星波は、着地寸前に出すとヒット後にバニシングストライクを連続ヒットさせることが可能。

ここからが本題。中間距離から接近しつつガードを崩す戦法として、中間距離で極星十字拳（否媚・下段）～極星十字拳（否省）→ブーストが強力なことが判明した。

（否媚・下段）は（否省）を出しても攻撃判定が残るため、ブーストで前進すれば下段と中段をほぼ同時に当てられる。また、ブーストして（否媚・下段）の攻撃判定を当てた瞬間にブースト→弱攻撃と入力すると、（否省）の攻撃発生前にジャンプ弱攻撃を出せる。これも下段→中段となるのでガードを揺さ振れる上、さらに南斗爆星波を出すと、前述のバニシングストライクが連続ヒットする高さになる。

…の判定が出る前にブーストし、ジャンプ攻撃で急襲だ。

新着連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒバニシングストライク（→自動ブースト）→近距離立ち強ⓅⒸ極星十字拳（否退）～極星十字拳（否媚）～極星十字拳（否省）（2ヒット後に一瞬待って）Ⓒしゃがみ強Ⓟ×10

Ⅱ （鳳凰呼闘塊天中＆相手画面端）投げ→グレイヴシュートⒶ強ⓅⒸ南斗爆星波→近距離立ち強ⓅⒶ昇り南斗爆星波

3：（画面端）掴み投げ→グレイヴシュートⒶ昇り南斗爆星波（1ヒット）→グレイヴシュートⒶ昇り南斗爆星波（1～2ヒット）→【遠距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライクⒸ近or遠距離立ち強ⓅⒸ天翔十字鳳

対戦攻略

ハート様

今回は2P時限定の連続技と、前号で紹介した謎のスーパーアーマーを生かした立ち回りを突き詰めていくぞ。

スーパーアーマーを生かした立ち回り

前号で紹介した、ジャンプ強Ⓟのスーパーアーマー特性が残る現象。これを仕込んだ後は、ノーガードで前進するのが基本となる。空中ダッシュ攻撃などの接近行動はくらって立ち弱Ⓟからの連続技、リーチに優れたけん制技はくらって弱アースクラッシュと、ガードするよりも効率良く反撃できるからだ。また、けん制で出した弱アースクラッシュをガードされても、ブースト～通常技による反撃を耐えられるという利点もある。

これで相手が必殺技（特に突進系）を多用し始めたらしめたもの。ガードキャンセルのチャンスとなるので、逃さずに決めていきたい。

必殺技による対空を持たないキャラには、ハイジャンプ強Ⓚや低空空中ダッシュ強Ⓚによる飛び込みも有効となる。

ハート様を使うなら2Pで始めろ!?

[illegible]、2P側（左右の位置ではなくスタートするコンパネ）では各種投げ技の間合いが縦に広がるためか、連続技の対応キャラが大きく増えることが判明！　特に大会では、じゃんけんの重要性が増す!?

Ⅰは弱ダンクレシーブをひたすら決め続けるもの。ハート様はコマンドの先行入力が効かないので難しい上、ダメージは連続技補正のせいで雀の涙だが、比較的簡単な2P側での対ジャギ、レイは、決め続けられるよう練習したい。

Ⅱは、空中に居る間に空中投げが4回も決まる。簡単で高威力なので、対応キャラを覚えておこう。

Ⅲはいてえよ～!!中の掴み投げが、空中の相手を掴めることを利用。簡単かつ確実にK.O.できる上、なぜか星を減らす数に制限が無く、相手の星を一気に奪う効果も！

立ち強Ⓚ→いてえよ～!!後、ひたすら弱Ⓚ強Ⓚ同時押しを連打。補正が掛からないため、一瞬でK.O.できる。

相手キャラ＆2P側限定連続技

Ⅰ （相手画面端）立ち強ⓀⒸ弱ダンクレシーブ×n　※1P2P共通：ジャギ、レイ　2P側限定：ラオウ、シン

Ⅱ （相手画面端）しゃがみ弱ⓀⒸ弱アースクラッシュⒶ（頂点付近で）弱ⓅⒸ空中投げ×4（→ハートのA）　※1P2P共通：ジャギ　2P側限定：シン、レイ

Ⅲ （画面中央より端寄りで）しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライク（→自動ブースト）→立ち強ⓀⒸいてえよ～!!→掴み投げ×n　※1P2P共通：ラオウ　2P側限定：ケンシロウ、レイ、シン

●サウザー補足：鳳凰呼闘塊天中は、ジャンプ直後に弱Ⓚや強Ⓚを出せば、中段として機能する。また、ジャンプ弱攻撃→南斗爆星波が連続ヒットするぞ。
●ハート様補足：スーパーアーマー特性を仕込む方法は、低空空中バックダッシュ強Ⓟ（タメ）が[illegible]着地[illegible]キャンセルして立ち弱Ⓟや弱アースクラッシュ[illegible]

対戦攻略

マミヤ

防御手段として優秀なバイクの使い方と、さよならのガード不能ボウガンを活用した必殺連係を紹介していこう。

Text:ケンちゃん

バイク活用法

画面端でダウンさせられた場合は、リバーサルでバイクを出すのが効果的。出現した瞬間にレバーを上に入れてジャンプし、すぐにバイクを投げ捨てれば、マミヤ自身に当たる攻撃以外はすべてつぶすことができる。もしガードされた場合も、ジャンプ→バイク投げ捨てと行なっておけば、不利な状況を打開しつつ空中ダッシュ攻撃で攻め込めるのがうれしい。

相手の体力が残り少ない状況では、バイクで揺さ振りをかけていく。ウイリーをガードさせ続けて体力orオーラゲージをケズったり、ガー[illegible]相手の対応ミスを誘おう。

なお、バイクはマミヤ自身を攻撃されるとつぶされるが、ジャンプをしておけばマミヤ自身に攻撃[illegible]ことはまず無いぞ。

空中のバイク投げ捨て後は空中ダッシュ可能。地上投げ捨て後はできないので注意。

ガード不能でさよなら

さよなら[illegible]発射できるボウガンは、ボタン押しっぱなしでタメが可能で、一定時間タメ続け[illegible]ることが判明[illegible]た一撃必殺連係を紹介[illegible]

主な狙い[illegible]画面端でグレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ空中ボウガンを決めた後。

まず着地と同時にさよならを出し、弱Ⓟを押し続けてタメ状態を作る。その後、相手が起き上がるタイミングに合わせ、ボウガンの角度を下に向けつつ弱Ⓟを離そう。後は薬ビンが落ちてくるまでボウガンを連射し続ければOKだ。

前述の連続技で空中ボウガンをヒットさせた後、レバーを後ろ方向に入れて相手との間合いを離しておけば、ケンシロウの強北斗有情猛翔破、レイの強南斗撃星嚇舞といった、リーチの短い無敵技を無効化しつつK.O.を狙える。

ただし、無敵時間が長い上に横へのリーチが長いジャギの北斗羅[illegible]起き上がりに出されるとさよならをつぶされてしまうので注意。これらのキャラに対しては、必ずオーラゲージの残量を確認しておくこと。

空中ボウガン後、間合いを離してからさよならですぐに弱Ⓟを押し続け、相手が起き上がった瞬間に離せば、ガード不能のボウガンを重ねられるぞ。後はボウガン連射でK.O.だ。

好勝負ピックアップ

ケンシロウVS.トキ

北斗神拳を受け継ぎし者同士の闘い。ケンシロウがトキのラッシュをどうしのぐかが、闘いのポイントとなってくる。

Text:ケンちゃん

ケンシロウ側の闘い方

ケンシロウは無想転生や強北斗有情猛翔破を使い、トキの攻めを切り返しつつ大ダメージを与えるのが狙い。トキが【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】を使ってくるようなら、間に無想転生を仕込んでおこう。しゃがみ強Ⓚを受け流すことに成功したら、しゃがみ強Ⓟ始動の連続技を決められるぞ。

中間距離では、トキのⓀ北斗無想流舞（前方）としゃがみ強Ⓚをつぶせる、しゃがみ強Ⓚを多めに振っておく。しゃがみ強Ⓚに空中ダッシュ攻撃を狙われるようなら、ジャンプ防止に北斗飛衛拳やグレイヴシュートをばらまいたり、遠距離立ち強Ⓚで迎撃していきたい。

北斗無想流舞（前方）での奇襲を先読みしたら、しゃがみ強Ⓚやしゃがみ弱Ⓚを置こう。

トキ側の闘い方

トキ側は、ケンシロウの防御手段に注意しつつ立ち回るのが基本。しゃがみ強ⓀⒸ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）後など、有利な状況になっても安易に攻めず、常に相手の強北斗有情猛翔破を警戒したい。

中間距離でのしゃがみ強ⓀやⓀ北斗無想流舞（前方）は、ケンシロウのしゃがみ強Ⓚの的となってしまう。しゃがみ強Ⓚを置くような闘い方をされた場合は、空中ダッシュ強Ⓚを多めに使うといい。

ケンシロウが無想転生を発動したら、しゃがみ弱Ⓟを軸に連係を組み立てる。しゃがみ弱Ⓟは無想転生で受け流されてもトキ側が有利。そのまま連発し続けよう。

ケンシロウは◆で無想転生を仕込むことが多いので、しゃがみ弱Ⓚも活用しよう。

ケンシロウ側が不利な状況では?

トキのしゃがみ弱Ⓟを無想転生後や、しゃがみ強ⓀⒸ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）後はトキ側が有利。ここでは、強北斗有情猛翔破と投げで逆に二択を仕掛けていこう。ひるまずこの状況を自分のターンにしていけば、トキ側の警戒心を逆手に攻め込めるようになる。

ケンシロウ側は、不利な状況を自分のターンにするずうずうしさが必要だ。

トキ側がダウンを奪われたら?

トキ側がダウンさせられたときは、起き上がりに北斗破流掌や北斗酔舞撃を狙っていく。どちらもリターンが大きいので、十分なプレッシャーを与えられる。オーラゲージが1本以上ある場合は秘孔・刹活孔も強力だが、空振りしないよう間合いには注意したい。

秘孔・刹活孔は空振りすると反撃を受けるので、間合いを確認して出そう。

欄外補足

●マミヤ補足:バイ[illegible]狙える状況は少ないが、覚えておくといいだろう。

●ケンシロウvs.トキ補足:[illegible]秘孔[illegible]れば、[illegible]立ち強Ⓚからの連続技で反撃できるぞ。

さらなる高みを目指して 日々の精進を怠るべからず

©SEGA, 2004, 2005

Quest of D Ver.2.02b　護符の継承者
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■バージョンアップ日：2006年3月下旬(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

インプレッション

長らくお世話になったVer.1.2版D.netも、4月2日をもってサービス終了。ため込んだゴールドやアイテム整理をしていると、稼働当時の出来事を思い出して感慨深いものが……。何はともあれお疲れさまでした。　(伊勢猫)

いよいよ稼働開始となった『Quest of D Ver.2.02b　護符の継承者(以下、護符の継承者)』。今月はMP消費型スキルの検証データに加え、中級者必見の職業別デッキ&サポートジョブを詳しく解説！　さらに高難度ダンジョン・墜ちた英雄シングル攻略では、中央ボス到達までを完全フォロー!!

MP消費型の攻撃スキルデータを検証! Dフォースカード&スキルデータ ～MP消費型スキル編～

MP消費型の攻撃魔法スキルを徹底検証！　おさらいを兼ねた基本事項から検証データまでを、一挙に大公開!!

Text：伊勢猫

MP消費型スキルの基本特性と積み効果

『護符の継承者』から導入されたMPシステムのおかげで、以前にも増して利便性がアップした攻撃魔法スキル。最大回復量こそEN残量に依存するとはいえ、単純計算で約3倍のMP消費型スキルを使用可能(約2秒でMP1回復)。道中でのMP管理さえ間違えなければ、以前よりも多くダメージを与えられる。半面、時間経過のEN消費スピードが全職共通(約4秒でEN1消費)となった関係で、以前のようにボス戦まで魔法を温存する戦闘スタイルはあまり有効ではなくなった。

また『護符の継承者』では、スキル積み効果が全体的に見直され、武器スキルと同様に同属スキルのダメージボーナスが追加された。このため同系統の属性魔法であれば、異なった種類でも1枚ごとに＋1のダメージボーナスが発生。各種スキルの検証データをリスト化したので、これらを参考にダメージ効率が高い攻撃魔法を選択し、うまくデッキに取り入れてもらいたい。

対象との距離によるダメージ補正などは健在。サイド&バックアタックのダメージ増加なども考えて、ダメージ効率を上げていこう。

同種スキルに加え、同属スキルでもダメージボーナスあり。攻撃魔法を主体としたデッキでないと実感しづらいが……うまく活用していきたい。

■同種&同属スキルカードの積み効果

●"同種"スキルカードの追加ダメージ

フレイムインフェルノ＋5　＋　フレイムインフェルノ＋5　＋　フレイムインフェルノ＋0

① 300 ＋ 30 ＋ 0 ＝ 合計330

同種スキルの積み効果はこれまで通り、積みスキルのプラス分に比例して増加。魔法使いスキルの場合だと、コモン1枠＋45／アンコモン1枠＋30／レア1枠＋15が基本だ。

●"同属"スキルカードの追加ダメージ

コンバージファイアー＋10　＋　フレイムインフェルノ＋5　＋　フレイムインフェルノ＋0

② (186＋186×1.2) ＋ 6 ＋ 1 ＝ 合計416

③ 11 ＋ 300 ＋ 0 ＝ 合計311

同属スキルだと、別種スキル1枚ごとに1ダメージのボーナス。2種類のスキルを入れた場合では、②&③のような相乗効果を得られるが、修得スキルはこれに影響されない。

スクロールカードはLv.2がお得……？

既にご存じのプレイヤーは多いと思うが、Dカードのスクロールはレアリティによって使用回数が違う。カード1枚でコモン3回／アンコモン2回／レア1回となるため、1枚当たりのダメージ効率はアンコモンが一番高い。

状態異常の効果とレジスト

凍結や毒などの状態異常の効果は、同種スキルを積むとダメージ同様に効果時間を延長可能。効果の発動率は原則的にパラメータの影響を受けず、1枠積みで約20パーセントアップ。レアリティの高いスキルほど初期の発動率が高く、効果時間が長くなる傾向にあるようだ。ただし、対象モンスター&プレイヤーともに、属性防御とMINでレジスト率が上昇するため確実ではない点に注意！

また、一部の装備品に見られるレジスト効果と同じように、アンデッド&デーモン系モンスターなどは闇属性の状態異常を起こさない(欄外参照)。

状態異常によってダメージ変化を起こすのは、凍結と石化の二つ。凍結時は氷耐性がアップし、石化時は物理防御が大幅にアップ。なお、凍結は炎属性の魔法で解除可能なので要注意！

僧侶と他職業を比べると一目りょう然だが、デフォルトでMINが高いために僧侶は状態異常を起こしづらい。属性防御とMINの両方を限界まで上げれば、ほぼ状態異常を起こさなくなる。

■レジスト可能な装備品

対毒レジスト防具
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

対混乱レジスト防具
- [illegible]

対凍結レジスト防具
- [illegible]

対睡眠レジスト防具
- [illegible]

モンスターが持つレジスト効果：状態異常の発動は属性防御とMINに依存するが、一部のモンスターは特定属性の状態異常を無効化する。具体的にはアンデッド&デーモン系であれば毒や混乱状態にならず、氷を身にまとったフロストサラマンダーなどは凍結状態にならない。また、中ボス扱いのモンスターは、一切の状態異常を起こさないので注意しよう。

■Ver.2.02b版　MP消費型スキルデータリスト

※【】内の数字は効果時間

魔法属性	カード&スキル名称	レアリティ［積み／持ち込み上限］	種別	消費MP	ダメージ数値		＋1枚当たりの効果上昇率
					積み無し	1枚積み	
炎属性	ファイアースキルズ	―	魔法使い修得スキル	2	60	―	―
	ファイアーボール	C［10］	Dスクロール	―	90	―	―
		C［＋10］	魔法使いスキル	1	75	120	＋45
	フレアバースト	UC［10］	Dスクロール	―	255	―	―
		UC［＋5］	魔法使いスキル	5	255	285	＋30
	ハードインフェルノ	R［10］	Dスクロール	―	465	―	―
		R［＋3］	魔法使いスキル	9	465	480	＋15
	ファイアースピリット	C［＋10］	魔法使いスキル	5	105×2	150×2	＋45／全弾
	フレイムスピリット	UC［＋5］	魔法使いスキル	10	132×3	162×3	＋30／全弾
	サラマンダースピリット	R［＋3］	魔法使いスキル	15	159×4	174×4	＋15／全弾
	エクスプロージョン	C［＋10］	魔法使いスキル	3	120	165	＋45
	フレイムインフェルノ	UC［＋5］	魔法使いスキル	8	270	300	＋30
	ファイアーウォール	C［＋10］	魔法使いスキル	4	105	150	＋45
	コンバージファイアー	C［＋10］	魔法使いスキル	6	141×2	186×2	＋45／初弾
氷属性	フロストスキルズ	―	魔法使い修得スキル	2	45	―	―
	アイスブラスト	C［10］	Dスクロール	―	60	―	―
		C［＋10］	魔法使いスキル	1	48	93	＋45
	フロストバイト	UC［10］	Dスクロール	―	174	―	―
		UC［＋5］	魔法使いスキル	5	174	204	＋30
	ブリザード	R［10］	Dスクロール	―	336	―	―
		R［＋3］	魔法使いスキル	9	336	351	＋15
	アイスウインド	C［＋10］	魔法使いスキル	3	63	108	＋45
	アイスストーム	UC［＋5］	魔法使いスキル	8	210	240	＋30
	アイスブリザード	R［＋3］	魔法使いスキル	13	345	360	＋15
	スノーストームインパクト	C［＋10］	魔法使いスキル	3	75	120	＋45
	フリーズインパクト	UC［＋5］	魔法使いスキル	8	210	240	＋30
雷属性	ライトニングスキルズ	―	魔法使い修得スキル	2	60	―	―
	サンダーボール	C［10］	Dスクロール	―	75	―	―
		C［＋10］	魔法使いスキル	1	66	111	＋45
	ライトニングボルト	UC［10］	Dスクロール	―	207	―	―
		UC［＋5］	魔法使いスキル	5	207	237	＋30
	サンダーストーム	R［10］	Dスクロール	―	393	―	―
		R［＋3］	魔法使いスキル	9	393	408	＋15
	ライトニングチェイン	C［＋10］	魔法使いスキル	6	75×2	120×2	＋45／初弾
	サンダーチェイン	UC［＋5］	魔法使いスキル	12	90×3	120×3	＋30／初弾
	タラニスサンダーチェイン	R［＋3］	魔法使いスキル	18	105×4	120×4	＋15／初弾
	ライトニングストーム	C［＋10］	魔法使いスキル	3	105	150	＋45
	ライトニングトルネード	UC［＋5］	魔法使いスキル	8	240	270	＋30
闇属性	シャドウスキルズ	―	魔法使い修得スキル	2	18	―	―
	コンフューズ	UC［＋5］	魔法使いスキル	2	15	30	＋15
	ポイズン	UC［＋5］	魔法使いスキル	1	30【15】	45【25】	＋15【＋10】
	アシッドレイン	C［＋10］	魔法使いスキル	3	30【8】	60【18】	＋30【＋10】
	スリープ	UC［＋5］	魔法使いスキル	2	15	30	＋15
	グランドシェイカー	C［＋10］	魔法使いスキル	3	15	45	＋30
	ストーン	C［＋10］	魔法使いスキル	3	15	45	＋30
光属性	フェース	―	僧侶修得スキル	2	42	―	―
	ホーリーアロー	C［＋10］	僧侶スキル	2	47	78	＋31
	オラクル	―	僧侶修得スキル	8	126	―	―
	ホーリーライトニング	UC［＋5］	僧侶スキル	7	162	183	＋21
	ホーリーボルト	R［＋3］	僧侶スキル	12	309	320	＋11
	ホーリーウインド	C［＋10］	僧侶スキル	4	63	95	＋31
	セイクレッドフォース	C［＋10］	僧侶スキル	4	68	99	＋31
	セイントライト	C［＋10］	僧侶スキル	2	―／249	―／332	―／＋83
	ウィークネス	C［＋10］	僧侶スキル	2	―	―	―
	パワーダウン	C［＋10］	僧侶スキル	2	―	―	―
	サイレンス	R［＋3］	僧侶スキル	2	11	21	＋10
物理属性（＋炎属性）	ボム	―	盗賊修得スキル	2	23	―	―
		UC［＋5］	盗賊スキル	2	49	57	＋8
	スタンボム	UC［＋5］	盗賊スキル	5	43	52	＋9
	マイン	UC［＋5］	盗賊スキル	3	118	128	＋10

サポートジョブによるダメージ補正

他職業スキルのパーマネント効果が、75パーセント補正を受けるのは以前お伝えした通り。これに加えてサポートジョブでMP消費型スキルを使った場合、約80パーセントのダメージ補正がかかることが判明した。ただし、これはMP消費型スキルに限ったことで、職業別の武器スキルやEN消費型スキルだと補正はかからないようだ。

サポートジョブのレベルに関係なく、他職業MP消費型スキルはダメージ補正あり。関連パラメータを最大値にしても約80パーセントのダメージ。

スキルが持つ属性と各種のダメージ補正

MP消費型の攻撃魔法スキルには、それぞれに属性が設定されているのは周知の通り。この属性と同じ属性防御の数値に比例して、属性ダメージも大きく変化するわけだが、ここで混乱しがちなのが対象モンスターの弱点属性。一般的に「炎＞雷＞氷＞炎…」や「光＞闇」とされるが、これは弱点の属性耐性が個別に設定されているため。必ずしも"炎耐性が高い＝氷属性に弱い"ではないので、勘違いしないように注意。

また、データリストの参考ダメージは、関連パラメータ100の密着状態、属性防御ゼロで計測した数値を記載してある。このため、実際は関連パラメータや距離でダメージに補正がかかり、必ずしも同様のダメージが出るわけではない。中でも属性防御は最もダメージに影響するため、各種モンスターごとに試してみて、少しずつ弱点属性を覚えていきたい。

コンバージファイアーなどの多段ヒット魔法は、2ヒット目から1.2倍のダメージ補正。スピリット系は例外となる。

僧侶の攻撃魔法はホーリーボルトが定番。アンデッド専用のセイントライトは、ホーリーライトニングより弱い。

関連パラメータとダメージ変化

関連パラメータが反映される攻撃魔法に関しては、『護符の継承者』でもMAX100の上限値が存在。DカードのハードインフェルノスクロールをINT10単位で当てて計測したのが下の表で、関連パラメータ50以降は一定の上昇率という結果に。なお、魔法使いであればスタート時にINT70台後半でボス到達時にINT100を超える計算なので、装備品で調整しよう。

防具でINTを上げづらくなったとはいえ、杖やスキルを併用すればINT100は達成可能。武器攻撃メインのデッキ&装備はINT50以上を目安にした調整がオススメ。

[illegible]	ダメージ	[illegible]
INT10	186	―
INT20	217	＋31
INT30	259	＋42
INT40	301	＋42
INT50	341	＋40
INT60	366	＋25
INT70	391	＋25
INT80	416	＋25
INT90	441	＋25
INT100	465	＋24

●検証に使用した魔法

Dハードインフェルノ

ダメージデータの計測方法：スキル&スクロールのダメージは、僧侶MIN100／魔法使いINT100／盗賊STR100を基準に、属性防御の無いゴブリンファイターなどを対象として測定（黒き廃坑）。攻撃時の距離は密着状態の正面ヒットとし、自分を中心とした範囲魔法は通常ヒット時の最大数値を掲載。対象を中心とした範囲魔法は、直接ヒットさせた場合の数値となる。

種族やサポートジョブも視野に入れた

続・デッキ考察

今回は、デッキ構築の際に必須となる種族&サポートジョブの性質について振り返ってみよう。また、ページ下段では堕ちた英雄用の戦士&魔法使いデッキを紹介。新しい可能性の模索に役立ててほしい。

Text:ちゃっきー

ドワーフ&エルフの特性を再チェック

職業やデッキによっては、人間以上の力を発揮するドワーフとエルフ。場合によっては、『護符の継承者』で追加されたこれら2種族への転生も考えたい。ただし、転生するために必要なeアイテム「転生の鍵」は、入手確率が低い上にD.NETのアイテム取引所でも購入不可能。どうしても手に入れたいときは、トレードを活用しよう。なお、エルフに転生するときは、サブミッションが魔法討伐になるので要注意(ドワーフへの転生は通常討伐)。

新生の丘で鍵を使えば転生に挑戦できる。エルフへの転生には20匹の魔法討伐が必要になるので、戦士や盗賊はスクロールを忘れずに。

Dwarf

ドワーフには、STRやVITが上がりやすいことのほかに、大きな長所が一つある。それは、ダウンしている敵に攻撃が当たりやすいこと。ヴァンガードラッシュやワイルドスマッシュの2段目は、その最たる例だ。欠点は、やはり足の遅さ。AGIが同じではほかの種族に置いていかれるので、トパーズやゲイルリングで補おう。

背が低く、ダウンしている敵を攻撃しやすい。スキルによっては、使い勝手が大きく変わる。

Elf

AGIが同じでも、人間やドワーフより移動スピードが速いのがエルフの長所。当然、立ち回りはかなり強化される。半面、STRやVITは上昇値、上限値ともに低め。パワー型のキャラを作りたい人は避けた方がいい。逆に、ホーリーソードを使うときや、魔法攻撃を主体とする場合など、STRが重視されないケースではかなりお得だ。

INT型魔法使いなど、STRを必要としないケースも。この場合エルフの長所のみを生かせる。

実戦的特殊デッキ 戦士編

自在型デッドエンドデッキ

攻撃が遅く使いにくい印象のあるデッドエンド。その欠点をスレッシャーテイルで補うのが下のデッキだ。両手斧は相場が安く、強力なものでも手に入れやすいぞ。片手剣をeアイテムにし、ミスリルソードの代わりに各種原石(×5)やデッドエンド、スピードアップ(×4)を入れるのもオススメだ。

スレッシャーテイルで敵をダウンさせ、安全を確保してからデッドエンドを使うのが戦闘の基本パターン。ランクの高いモンスターはそのまま起き上がってくるので、再度スレッシャーテイルでダウンを奪おう。ガレス&ガヘリス戦は、月の弓キャンセルを使った連続スレッシャーテイルでダメージを与えつつ、ヒザを付いたときなど安全な場面だけデッドエンドを使うといい。

Dフォースカード

ミスリルソード×4
スレッシャーテイル×5
デッドエンド×18
回復&食料×8

eアイテム例

ドワーブンアックス+5
月の弓
アイアンマスク+5
フレイムアーマー+3
スラッシュブーツ+3
★スピードリング
ルビー×3
サファイア×3

基本はスレッシャーテイル。敵をダウンさせて安全を確保し、デッドエンドにつなごう。

ガレス&ガヘリス戦は、スレッシャーテイルが主体。デッドエンドはヒザを付いたときに。

一撃必殺グランドブレイカーデッキ

グランドブレイカーは、最大タメ時の破壊力が魅力。このスキルを使うときは、防御力を高めることが必須だ。下のデッキは、グレートヘルムで防御力、アイスアーマーとギャザーブーツでステータス異常への耐性を上げている。能力パラメータを重視するなら、スラッシュブーツを装備しよう。

グランドシェイカーは、グランドブレイカーのスキを補うために使っていく。例えばダッシュ攻撃→グランドブレイカーとつないだ場合、そのまま起き上がってくる敵も多いが、ここからキャンセルグランドシェイカーにつなげば再度ダウンを奪いつつ周囲の敵にも対応できるぞ。また、食料よりもHP回復カードを多めに入れておけば、ある程度のごり押しも利くようになる。

Dフォースカード

グランドブレイカー×24
スピードアップ×2
グランドシェイカー×1
回復&食料×8

eアイテム例

クレイモア+5×2
グレートヘルム+3
アイスアーマー+3
ギャザーブーツ+5
★スピードリング
ルビー×3
サファイア×3

グランドブレイカーで敵一体に大ダメージを与え、グランドシェイカーで周囲の敵に対応。

ボス戦はごり押しも重要。ガレス、ガヘリスの3連衝撃波などは、逆にチャンスとなる。

ユーデクスを活用:どの職業でも攻撃範囲の広い魔法使いタイプのダッシュ攻撃が出せるユーデクス。法の神殿以外でも、出の遅いパワー型の強攻撃スキルを使うときは利用価値が高い。戦士のユーデクス&デッドエンド、僧侶のユーデクス&ハートブレイカーは特にオススメだ。スキルが必要無いので、メインスキルを極限まで積めることも大きな長所の一つとなる。

魔法使い　種族とサポートジョブの選択

戦士

武器攻撃の威力を重視する戦士の場合、STRの低いエルフはやや不利。ただし足が速いことのメリットも小さくはない。

サポートジョブは、ソング オブ パワーの使える僧侶が筆頭。また、魔法使いのグランドシェイカーは、出の遅いパワー型スキルとの組み合わせが強力だ。盗賊はボム系のスキルがやや魅力だが、レベル10になるまで使用できない上、グランドシェイカーより優れた点が少ない。

オススメ度

種族	
人間	★★★★★
ドワーフ	★★★★
エルフ	★★★

サポートジョブ	
魔法使い	★★★★
僧侶	★★★★★
盗賊	★★

魔法使い

足の速さは範囲系魔法の使い勝手に直結するため、種族はエルフが最も有利だ。逆に、足の遅いドワーフは不利。持ち前のパワーも魔法使いでは生かしにくい。

サポートジョブは、やはり僧侶が最有力。ソング オブ パワーによる攻撃力強化はもちろん、マイナーヒーリングも入れておけば、MP切れの際にENERGYを有効活用できる。盗賊も、レベル10まで育てたときの短剣スキルは魅力的なのだが……。

オススメ度

種族	
人間	★★★
ドワーフ	★
エルフ	★★★★★

サポートジョブ	
戦士	★★
僧侶	★★★★★
盗賊	★

僧侶

僧侶は、バランスのいい人間か、足の速いエルフがオススメ。ホーリーソードのみで戦う場合はSTRが必要無くなるので、エルフがベストになる。パーティーに対して回復を使うときに、足の遅いドワーフだと少々不都合があることも。

サポートジョブは武器防具補正緩和が主な目的になるので、どれでもOK。棍棒かホーリーソードを主力にする場合はレベルも不要になるので、育成はオススメ。

オススメ度

種族	
人間	★★★★★
ドワーフ	★★
エルフ	★★★★

サポートジョブ	
戦士	★★★★
魔法使い	★★★★
盗賊	★★

盗賊

盗賊の種族は、STR型ならドワーフがオススメ。装備品でAGIが上がりやすいので、足の遅さをカバーできる。エルフを盗賊にするなら、STRの影響が出にくいラウンドナイフ＋LUC型がオススメだ。

自前のスキルだけで十分な力を発揮できるので、サポートジョブはあまり考えなくてもOK。STR型の場合は、ソング オブ パワーが使える僧侶がベストだ。もちろん、回復スキルを入れてもいい。

オススメ度

種族	
人間	★★★
ドワーフ	★★★★★
エルフ	★★★★★

サポートジョブ	
戦士	★★
魔法使い	★
僧侶	★★★★★

実戦的特殊デッキ　魔法使い編

パワー型ハードブレイカーデッキ

サポートジョブの武器防具補正が100%にならなくなったために、武器攻撃に不安の残る魔法使い。そんな中で、スキル自体の威力がもともと高いハードブレイカーは、有力候補の一つだ。下のように4セット積めば、魔法使いでも300をゆうに超えるダメージをたたき出すことができる。eアイテム例に挙げたモーニングスターやカースロッドは最上位武器の中では安い部類に入るので、比較的集めやすいこともポイントだ。

杖のダッシュ攻撃でダウンを奪い、ハードブレイカーを決めるのが戦術の基本。要所でアイスブリザードを使い、敵を凍らせればさらに安全に攻撃できる。魔法は、INTの上がるカースロッドを構えて使うように心掛けよう。

Dフォースカード

ハードブレイカー×24
アイスブリザード×2
ハードインフェルノ（スキル）×1
回復&食料×8

eアイテム例

モーニングスター＋3
フレイムシールド＋5
カースロッド＋3
ヴァルキリエ＋3
ウィザードローブ＋3
ウィザードブーツ＋3
スピードリング＋5
ルビー×3
サファイア×3

杖のダッシュ攻撃からハードブレイカーへ。魔法も絡めれば、せん滅力はさらに上がる。

ガレス&ガヘリス戦はハードインフェルノが中心。ヒザを付いたらハードブレイカー。

完全魔法攻撃型デッキ

攻撃を魔法のみに求めた場合、堕ちた英雄だとMP切れを起こしやすい。その欠点を補うため、大量のスクロールを組み込んだのが下のデッキだ。一発の威力よりも数を重視し、スクロールはレベル2のものを使っている。

堕ちた英雄では1階と3階で2種のスキルを、氷系の敵が多い2階でハードインフェルノ（スキル）&ライトニングボルト（巻物）を使う。最後のルームガーダー戦は、残ったライトニングボルトを使い切りつつMPが切れそうならフレアバースト。MP消費の感覚を覚え、フレアバーストをどれだけボス戦に温存できるかが勝負だ。下に挙げたサンプルのうち、アイスブリザードとハードインフェルノのどちらを4枚にするかは好みで。

Dフォースカード

アイスブリザード×4
ハードインフェルノ（スキル）×1
マイナーヒーリング×1
フレアバースト（巻物）×10
ライトニングボルト（巻物）×10
回復&食料×8

eアイテム例

フレイムスタッフ＋5
アイススタッフ＋5
カースロッド＋3
ウィザードハット＋3
ウィザードローブ＋3
ウィザードブーツ＋3
★マジックリング＋5
サファイア×3
アクアマリン×3

氷系の敵が多い2階はライトニングボルトが役立つ。これでMP消費をカバーしよう。

ボス戦はハードインフェルノが主力になる。MPが切れたら残ったフレアバーストを放出。

魔法使いもホーリーソード：聖耐性で威力が上がるホーリーソードは、魔法使いが使う武器としても優秀。ホーリーアミュレット＋5とウィザードローブ＋3、ウィザードブーツ＋3で聖耐性が最大値の99になるので、高INTをキープしつつ攻撃力を稼げる。スキルは当然スレッシャーテイル。STRが不要なので、eアイテムの宝石はサファイアとアクアマリンを入れよう。

最難関ダンジョンシングルプレイ攻略

堕ちた英雄一人旅"[illegible]"

恒例の、通信協力ダンジョンシングルプレイ攻略。最難関ダンジョン"堕ちた英雄"の、中央ボス撃破に必要な基礎知識を一挙掲載していく。普段の立ち回りに役立つ知識が多いので、すべてを吸収しよう。

Text:真瑠世

～旅立ち～

協力とシングルの違いをしっかり把握して、何が必要なのかを洗い出してみよう。

通信協力プレイとシングルプレイでは、プレイ内容に大きな差が出てくる。まず意識したいのが、相手にする敵の数。通信協力プレイのキモともいえる「役割分担」がシングルプレイではできないため、各部屋の敵を一気に相手にすることになる。

部屋の敵の数は二人協力プレイ時とほぼ同じで、1体を相手にするとフリーになる敵の数は約2～3体。これらの攻撃をかわしながら攻略する必要があるので、おのずと各敵の動きや攻撃に注意を払う必要が出てくる。通信協力プレイでは敵の攻撃対象が分散されるが、シングルプレイではすべての敵が自分へ向かってくる。攻撃と回避のパターンを作ることはもちろん、基本的に周囲全体を見て状況判断をする能力が問われるぞ。

次に回復関係の話題。単純に中央ボスへ到達するだけのプレイと、中央ボスを撃破する目的のプレイでは、回復カードの温存具合、残りENに大きな差が生まれる。中央ボスが強力なので、道中は回復カードをほとんど使用せず、なおかつENも相当量残さないとクリアは厳しいだろう。また、攻撃補助系のスキルを使うと攻略が早くなるが、よりENの管理をしっかりする必要がある。

ここまで書くと敬遠する人が居るかもしれないが、まずは左ボス狙い→次に中央ボスへ到達→最後に中央ボスを撃破、と順を追って"堕ちた英雄"に慣れていけば、中央ボス撃破は夢ではない。

一度に相手にする敵の数が多いので、攻撃しながらほかの敵の動きに注意する必要がある。シングルプレイの大きな特徴だ。

中央到達は慣れるまで難しいが、達成感は大きい。今回は到達後も難関なので、より一層道中の安定度が必要になってくる。

～デッキSAMPLE & eアイテムSAMPLE～

パワーと回復のバランス、属性耐性に注意しながらデッキとアイテムを準備しよう。

スレッシャーテイルで攻略

今回は最もクリアを目指しやすいスレッシャーテイルを軸に、戦士で基礎を固めていく。もちろん慣れれば全職業でクリアを目指せるし、武器スキルも大抵の強攻撃スキルなら攻略可能だが、スレッシャーテイルの万能性に並ぶものは無い。

スレッシャーテイルは、何といっても複数の敵を素早く倒せることが魅力。片手剣はほかの武器に比べて種類が多いため、防具さえ集めれば武器は安価でも強力なものがそろえられる。

サポートジョブに関しては、できるだけ僧侶を選択して、レベル6にまで育てておきたい。今からサポートジョブを変更する人は敷居が高くなってしまうものの、全討伐で右ボス狙いなどをこなしつつこのダンジョンに慣れてしまえば、以後のさまざまな場面で役立つことは間違い無いだろう。

スレッシャーテイルがどっさり入ったこのデッキ。ソング オブ パワーは2枚にしよう。サポートジョブをレベル3にすれば、EN消費が抑えられる。

DECK SAMPLE

- スレッシャーテイル×24
- ソング オブ パワー×1
- HP回復系×4
- EN回復系×5

●武器スキルについて

スレッシャーテイル24枚だが、初期バージョンからあるカードにしては排出量があまり多くないため、24枚そろっていない人も居ることだろう。ここはある程度ヴァンガードラッシュやライジングスラッシュに変更しても構わない。6枚1枠単位で入れ替えをしないと威力の面で効果が薄くなりやすいことと、武器スキルの代わりに原石カードを入れるのは効果が薄い点に注意。

●補助系、回復について

補助系カードには、ソング オブ パワーをぜひ入れたいところ。EN回復系カードを1枚多くして、マインドアイズで代用するのもいい。回復系カードは慣れるまではHP回復系とEN回復系の比率を逆にしても構わない。また、EN回復カードは3連ルームガーダーでスチールボディを使うことを前提としているので、使わない人は1枚減らし、HP回復系に回す方が安定するだろう。

eITEM SAMPLE

- アイアンマスク
- フレイムアーマー
- 黒紋の脛当て
- ★スピードリング
- ルビー×3
- サファイア×3
- 月の弓
- 片手剣3セット
- 解毒薬
- 空きスペース×1

■兜候補

eアイテムの選択ではSTR、炎、雷、聖耐性がキモになってくる。兜は主にSTR重視のものが候補。アイアンマスクはSTR＋10と飛び抜けているが、これ以外ではヴァルキリエ、グレートヘルム、百鬼の兜などが優秀だ。

■鎧候補

鎧は炎耐性が重要。フレイムアーマーが優秀だが、ある程度炎耐性の高いドラゴンアーマーもアリ。ただしアロウズ効果には注意。

■靴、リング候補

靴は黒紋の脛当てでAGI、DEX、雷耐性を上げる。スラッシュブーツ（STR＋3）、ギャザーブーツ（状態異常対策）もアリ。リングは戦士ならスピード系、他職業はパワー系で。

■武器候補

片手剣eアイテムの最高峰であるグレートソード3セットが理想だが、ナイトソード、バイパーファング、ファルシオンでも十分。ミスリルソードを入れる場合は、デッキに変更が必要だ。

他職業について

●僧侶

スーパーヒーリングスキルで回復をする場合、EN回復系7枚＋原石カード2枚が候補。ホーリーボルトも使いやすいので、原石カードと交換しても構わない。ホーリーソードを使う場合はリングと兜で聖耐性を上げ、後は属性耐性と防御力へ。

●盗賊

レベルアップによるDEX上昇率が高いので、靴の選択肢をスラッシュブーツにするのが有効だ。武器はクリティカルを期待したバイパーファングがかなり効果的だが、ほかの片手剣に比べてリーチが短く、巻き込みにくい点には注意しよう。

●魔法使い

武器補正のために直接的なパワーは他職業より低いが、ハードインフェルノとアイスブリザードを使った道中の安定度は最も高い。3連ルームガーダーが他職よりも楽なので、ここで大幅にタイム短縮をしていくのが中央到達へのカギだ。

DOD事典

魔法耐性について：雷は主にハイサラマンダーとデーモン、炎はガレス、聖はガヘリスの誘導弾に対するもの。百鬼の兜＋黒紋の脛当てだと、雷耐性を高くできる。耐性が30程度だと、それほどダメージ軽減ができないので、上げる耐性を絞っていくのが重要。なお、聖耐性が高いと気絶しにくくなるということも覚えておくといい。

三国志大戦 乱世の群狼

流行の強力軍団への対策はできているか!?

新たに台頭した新デッキが、猛威を振るう昨今。今回はこれらへの対策と、覇王直伝の強くなるための秘訣を公開!

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.12)
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

記事中では、レア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】　アンコモン(色:黒)=【UC】　レア(色:銀)=【R】　スーパーレア(色:金)=【SR】
またVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されています。
そのため本記事内では、Ver.1.10で追加された方のレア度表示には【○○2】と記しています。
従来のスーパーレア武将=【SR】武将　Ver.1.10で追加されたスーパーレア武将=【SR2】武将

討伐!"魔王"董卓デッキ

最近さまざまなデッキでその暴虐さを見せ付けている、【SR】董卓。その中でも新環境を生かした他勢との混成デッキはかなりの脅威だ。勝つためにすべきことを探ろう。

武将名	兵種	武力/知力	特技	計略
【SR】董卓	騎兵	武7/知7	-	暴虐なる覇道
【SR】呂姫	騎兵	武5/知3	勇猛、魅力	天下無双・改
【C】侯成	騎兵	武4/知1	-	強化戦法
【SR】華佗	歩兵	武6/知8	-	神医
【UC】周倉(他)	槍兵	武3/知1	復活	強化戦法
【C】張梁	歩兵	武5/知1	-	黄巾の群れ
そのほかの武将:【C】魏続、【C】邢道栄				

このデッキの強みとは?

新バージョンで「部隊を撤退させにくい」仕様となった現環境を生かし、高めの武力で武力押しできるのがこのデッキの特徴。序盤「強襲の法」などで強引に攻城すれば、「暴虐なる覇道」、「神医」、「天下無双・改」などといった各計略で、攻守ともに強い!!

討伐!"錦馬超"全突デッキ

「天下無双・改」と「封印の計」の強化により、対応力が飛躍的に高まった全軍突撃デッキ。一瞬で部隊を全滅させられることも多々ある、その破壊力の秘密は何なのか?

武将名	兵種	武力/知力	特技	計略
【R2】馬超	騎兵	武9/知5	勇猛	全軍突撃
【R】華雄	騎兵	武8/知3	勇猛	悪鬼の暴剣
【SR】呂姫	騎兵	武5/知3	勇猛、魅力	天下無双・改
【C】侯成	騎兵	武4/知1	―	強化戦法
【C】蔡邕	騎兵	武1/知8	防柵	封印の計
そのほかの武将:【R】張遼				

このデッキの強みとは?

元々騎兵五体の爆発力と「全軍突撃」の威力で強力とされていたが、【C】蔡邕の「封印の計」が強化されたことで、苦手な攻撃・妨害計略にも対策ができた。さらに「天下無双・改」を持つ【SR】呂姫は、相手の超絶強化を一人で抑えたり、連続突撃で相手の部隊のやりとりも押し返すことができるのだ。

正面からの戦いは無謀?

平時の武力はさほど高くないので、騎兵の連続突撃などを生かした各個撃破で対抗したい。

「暴虐なる覇道」(以下暴虐)を使われたら、正面からぶつかるのは厳禁。相手の移動力を低下させる計略・兵法や、雲散系の計略が使えるならそれでしのげる。問題はそれらが使えない場合。ただし、相手は城ダメージを受けるという代償を考えると、こちらはそれ以下の城ダメージでしのぐことができれば勝ちが見えてくるのだ。

武力+6、移動力上昇という「暴虐」は、数値以上の力を持つ。士気が5で使えるという点も、序盤〜中盤では脅威だ。

自城をうまく使いこなせ!

「暴虐」を使った相手の攻城は、騎兵以外の攻城を優先して止めよう。騎兵による攻城だけならダメージが低いので、相手は城ゲージ的に損をすることになる。騎兵以外の攻城は、攻城阻止と自城での回復を複数部隊で繰り返し、常にだれかが阻止している状態にすれば攻城を防げるぞ。ただし、相手は攻城を邪魔する部隊を、騎馬の突撃で倒しに来る。これに対しては、もぐり乱戦や自城突撃で相手の突撃を回避しよう。

攻城阻止中の部隊と、回復した部隊を交代させるときは、まず回復部隊の出城が先。その後、疲労した部隊を帰城させる。

実は攻めより守りが強い"全突"!

騎兵単一デッキのため「攻め」の印象が強いデッキだが、実はこのデッキの真骨頂は守りにある。攻めてきた相手の計略を封印し、「全軍突撃」(以下全突)や「天下無双・改」で撃退して、カウンター攻城を狙うのが基本戦術なのだ。

こちらとしては、全軍突撃が使えないうちに攻城して、すぐに守りを固めたいところ。攻城を欲張ると全軍突撃で全滅させられて、カウンター攻城をされるはめになるぞ。

このデッキの守りは非常に固い。ミニマップのような状況で使われたらほぼ全滅間違い無し。深追いは厳禁だ。

騎兵の突撃を忘れるな!

もぐり乱戦は騎兵の最大の武器である突撃を無効にし、「全突」をただの武力+2計略にしてしまえる強力な対抗策。これを生かすためにも、守りの際には常に自城付近で戦えるように心がけよう。連環系、雲散系、ダメージ計略が使えるなら非常に有効だ。封印の計を警戒しつつ狙ってみよう。

また、「全突」や「天下無双・改」を使われた場合、全員で一斉に後退するのは厳禁。移動力の差で追い付かれて、全滅させられるのが目に見えているので、この場合は一体ずつ相手の移動を妨げるように武将を張り付かせ、なるべく多くの武将が自城まで後退できるようにしよう。

切り捨てる部隊は、武力・計略面で城防衛に役に立たない部隊からにしよう。また、こちらも騎兵なら突撃で相手の突撃を受け止めて、いったん足止めするのも有効だ。

上で紹介しているデッキの両方に入っている【SR】呂姫。特に全突デッキではたとえ「赤壁の大火」などで【R2】馬超や【R】華雄が焼かれても、呂姫一人で守り切れてしまうほど強力な武将だ。こちらが攻城する際に呂姫が「天下無双・改」を使ってきたら、上記のように一体ずつ武将を張り付かせてその動きを封じ、ほかの武将の攻城を成功させるか、一度退却しよう。

討伐！ “江東の虎＆美周郎” 呉バラ対策

戦術の幅広さと鉄壁の守り、弱点の無さに定評のある、呉バランスデッキ（以下呉バラ）。憎き紅蓮の炎をとくと味わわないためには、こちらも柔軟に対応していこう！

武将名	兵種	武力/知力	特技	計略
【R】孫堅	騎兵	武7/知6	魅力	天啓の幻
【R】周泰	槍兵	武7/知4	防柵	漢の意地
【R】周瑜	弓兵	武6/知9	魅力、伏兵	赤壁の大火
【R】呉国太	槍兵	武2/知5	魅力、防柵	防柵小再建
【R】呉夫人	弓兵	武1/知8	魅力、防柵	賢母の助け
そのほかの武将：【R】孫策、【R】太史慈、【C】孫静など				

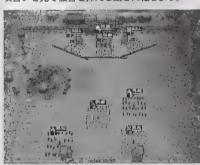
このデッキの強みとは？

複数のデッキタイプがあるが、必ず入る【SR】呉夫人と【R】呉国太によって必ず柵が二枚。【R】周泰も入ると三枚という、守りやすさに関しては右に出るデッキは無い構成に加え、魅力持ちの武将が多く相手との士気差を2～2.5は付けられる点も強力。その士気を「賢母の助け」や「天啓の幻」などに費やす攻めはもちろん、攻めに守りに活用できる【R】周瑜の広範囲火計「赤壁の大火」によるプレッシャーが非常にキツイ。

扱いはかなり難しいが、理論的にはどんな相手でも崩すことができないデッキであるため、上位覇王の面々も評価している。

魅力と柵が多い上に、弱点は薄い。

魅力持ちの武将が4体は入るのが普通なので、まず士気で2前後のリードを奪われるのが辛い。相手が、士気がちょうど12たまるタイミングで攻め入ってきた時に、こちらの士気が10前後ではデッキによっては致命的になりうる。とはいえ相手の士気が12になる前にこのデッキの足並みを崩したくても、柵が多い上に伏兵、無敵槍、突撃と、守りに必要なものをすべてそろえたこのデッキを攻め崩すのは困難だ。

士気を12ためさせる前に攻め入るには、バランスが取れているこのデッキの構成を逆手に取っていこう。【R】孫堅・【R】孫策は槍兵に、【R】周泰なら弓兵に、【R】周瑜なら騎兵に弱いという点を徹底的に生かすのだ。また個々の武将の武力も6～8と、突出して高いわけではない。これら主力武将を士気がたまる前に倒し、士気がたまる頃合いを見て被害を抑える動きに転じよう。

鉄壁の布陣に見えるが、武力はさほどではない。攻城に邪魔な柵を一枚でも壊せば戦局が動き始める。

「赤壁の大火」に対する策を

効果範囲の広さはもちろん、自分を倒しに来て張り付いている武将も余裕で効果範囲に入れられる「赤壁の大火」（以下赤壁）こそ、このデッキ最大の武器。これを完全に防ぐ術は反計以外には無いので、反計持ち武将が居ないならうまく「効果が薄い撃ち方」をさせるしかない。

知力が高めの周瑜討伐部隊とそのほかの部隊の、二つ以上に武将を分けるのが基本だが、あえて知力の低い主力武将の一人を周瑜討伐に突っ込ませて撃たせるなどといった、「撃ちにくい」動きよりも「撃ちたくなる」動きも重要だ。自分のデッキの戦力と相談し、相手が士気を7使った後に押し勝てるだけの戦力以外は、すべて囮にするくらいの覚悟で当たっていこう。

意外とくらう「赤壁」斜め撃ち。主力の三部隊以上が一気に焼かれてしまったりしたら、どうしようもない……。

「賢母天啓」と「赤壁連射」の二択をどうしのぐ？

「赤壁」をちらつかされると、まとまって戦いにくいため、自城付近まで接近されやすい。そうなると「賢母の助け」（以下賢母）からの「天啓の幻」（以下天啓）によってほぼ確実に攻城される。こうならないようにするには、こちらの攻めによって守りに士気を使わせる立ち回りが必要となる。

例えば、こちらも5部隊と仮定すると、こちらが撤退せずに相手の2部隊を撤退させれば、5対3の状況となる。すると相手は守りで「赤壁」を使いたくなるはず。ここであまり戦力にならない2部隊なら、焼かれても部隊数で五分、むしろ士気の分だけ有利になる。後は士気を使ってせん滅・攻城を狙おう。以降も基本的には同じだ。

相手士気が12で孫堅と周瑜に「賢母」がかかると詰みに近い。そうならない立ち回りを研究しよう。

できてる？　弓と柵に対する基本戦術

呉バラ以外にも柵のあるデッキと戦う上で必要となるのが、柵と弓兵に対する基本戦術。ただ一丸となって突っ込むだけでは、相手の思った通りの迎撃策を取られてしまうぞ。

どの柵から壊す？

よく見られる柵の配置として、正面と左右に広げての配置が挙げられる。気持ちとしては城門目がけて正面の柵から壊しに行きたいだろうが、それでは相手の思うツボ。まず左右いずれかの柵を壊しにかかり、相手の布陣をそちら側に偏らせて乱すことから始めよう。

片側から攻め入れば、反対側に居る弓兵を移動せざるを得ない。そこで逆サイドを突くのも有効だ。

槍で守られている場合は？

槍兵が柵の辺りをうろついていると、騎兵で弓兵の攻撃をさらうのもやりにくい。そこで左右から騎兵を近付かせ、槍兵が近付いてきたら離れる、という「釣りの動き」を繰り返し、槍兵の動きを抑制しよう。

槍兵は移動速度が遅いので、この動きに乗ってしまうともう片方から来た武将を止めに向かうことはまずできないはずだ。

「釣りの動き」に最も適しているのは、同時に弓兵の攻撃を集めることができる騎兵だろう。うまく誘い出せれば、槍兵は居ないものとして柵を壊しに行けるぞ。

三国志雑記　呉バラ最大の武器について実力派覇王に聞いてみると、皆が口をそろえて「赤壁」の二連射だという。士気を12ためた状態なら、「赤壁」を一発撃った後でも、相手が態勢を立て直す前に士気が2たまり、もう一度「赤壁」を撃てる。この連射に耐えうるようなデッキはまず無いとか……。「賢母天啓」よりも、士気はこの「赤壁」連射に費やすべきなのか!?

敗戦原因処方箋 ～負ける試合のパターン考察～

対戦で負けるのには、必ず理由がある。そこで大別して五つになる負けパターンを、それぞれ検証し、負けを防ぐ。これぞ必勝の法だ。

相手の号令計略で部隊が全滅した

最近最も多いのが、【SR】董卓の「暴虐」や【R】孫堅の「天啓」などを使われて、自軍が壊滅する負けハターンだろう。「暴虐」で一気に落城させられたり、終了間際の「賢母天啓」に蹴散らされるなど、一見どうしようもないと思える状況も多い。

だが、号令計略は大量の士気と、その号令計略をかける味方か存在してこそ強力な攻撃となる。相手をけん制してこまめに士気を使わせたり、士気を使ってこないようなら相手の武将を一人ずつ時期をずらして撤退させて、全部隊がそろわないようにするなど、号令を使いにくい状況を生み出すことが最重要だ。

また、号令を使われても、そのまま真正面から戦う必要は全く無い。その号令に使った士気を最大限まで無駄にさせるためにも、こちらは極力大きな計略を使わずに対抗したい。自城テクニックや各個撃破など、計略以外にも対抗する手段はある。最小の消費と損害で相手を抑え、号令の効果終了後の士気リードを生み出していこう

最近特に多い「暴虐」は約7カウント前後、「賢母天啓」は約11カウント、「覇者の求心」は約10カウントで効果終了。これらの強力な号令は、真正面からぶつからず、できるだけ攻城を遅らせるようにしよう。

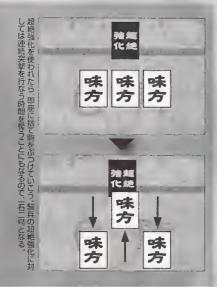
相手の単体強化で部隊が全滅した

最近だと【SR】呂姫の「天下無双・改」や、【R】周泰の「漢の意地」などを使われた際によく見られる負けハターンだ。こちらが密集しているところで使われ、多大な被害を被ったという経験はだれにでもあるだろう。

しかしこれら超絶強化から、一斉に蜘蛛の子を散らすように逃げてはいけない。離れる際にも相手が追いかけにくいように、武将の中から切り捨てられるものを選んで張り付かせておくと、被害がかなり減る。どの武将を切り捨てるかは、状況を見てその場で決めよう。

また逃げる際には、すべての部隊が同じ方向に逃げるのではなく、相手が追いかけてきた際に全滅させにくいように、別々の方向に散るのが基本だ。相手が追いかけたくなる武将をうまく動かし、相手をそちらに誘い込んだりするのも後々有効になる。

現在個人の強化で最高評価を与えられているのか「天下無双・改」。とにかく相手の侵攻を遅らせつつ、被害を最小限に抑えることを心がけよう。

超絶強化を使われたら、即座に捨て駒をぶつけていこう。騎兵の超絶強化に対しては連続突撃を行なう時間を奪うことにもなるので、一石二鳥となる。

攻城をカウンターされて部隊が全滅した

カウンターとは、こちらか攻城を狙って攻めあがったところを撃退され、こちらの武将が撤退している間に逆に攻城されてしまう状況のこと。戦場で敵をほぼ壊滅させたからと攻城に向かったものの、消耗しているこちらの武将を自城テクニックや計略で倒されてしまうという状況は、かなり多く見られる

これを避けるには、まず相手の残り部隊数やこちらの武将の残り兵力を見て、攻城できるのかどうか見極めることが大事だ。「攻城できるかな？」という程度なら、無理に攻め上がるのは危険だろう。逆にいえば、勝ちに繋がる攻城が入れられると思ったなら、積極的に攻城を狙っていくのも重要だ。

ただ、相手が「再起の法」を使ったなら、よほど自信がない限りは再起を使わせただけでも収穫と思って一旦退却しよう。特に士気を使い切っている状況ではまず攻めきれない。こういう場面て勝ちを焦ることが、カウンターをもらってしまう原因の最たるものなのだ。

最終的に相手の城ゲージか自分の城ゲージより少なければ勝ちとなるのだから、その場その場で相手を倒しては攻城に行くという戦い方をするよりは、武将を理由もなく撤退させないように立ち回り、対戦の流れの中で「ここで勝負を決めに行く」という瞬間を見越して、それまでは焦らず相手をさばいていこう。

相手をほぼ全滅させたとしても、再起の法を使われると、まず攻城は成功しないのだが……。

攻城に行く姿勢を見せれば、相手は兵法を使うことが多い。すぐに帰城し、無駄遣いにさせてやれ。

三国志雑記

「天啓」は残り数カウントという状況ならデメリットを気にすることなく使えるので、終了間際に使って無理矢理攻め上がるのが定番戦法の一つでもある。だが相手に士気を使わせ、自分はより多くの士気を残すように立ち回っておけば、自城テクニックも併せて使えばこれに対抗するのは可能なはず。計略への対抗策は計略そのものではなく、士気の量で差を付けることだと覚えておこう。

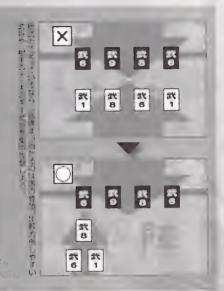
総武力が相手よりも低くて力押しされた

総武力が低いデッキを使っている場合、ゴリ押し系のデッキとぶつかり合って蹴散らされるという人も多い。たかが武力で劣っていても、その分を計略で補えれば問題は無いし、士気が無い状況だったとしても、それぞれの兵種の特徴を生かして敵の武将を一体ずつ倒していく各個撃破を徹底すれば、一方的に不利な状況にはなりにくい。

騎兵の突撃、槍兵の無敵槍、弓兵の遠距離攻撃と、それぞれの特徴を生かして相手武将に最も効果的な攻撃を集中させれば、武力9の武将たろうとそう持ちこたえられるものではない。また、多少の攻城をくらうことは覚悟の上で、一度退却して相手を自城におびき寄せるのも有効な対策だ。自分のデッキの攻城力で逆転できると思うなら、相手が突撃を生かせない自城での戦いに持ち込もう。

騎兵で連続突撃ができれば、各個撃破はかなり楽。範囲計略をちらつかせ、相手を散開させておけばさらに楽だ。

[illegible]やすい。

相手の計略で部隊が全滅・無力化した

「赤壁」や「連環の計（ススメ）」のような範囲計略で、ほとんどの主力部隊が無力化させられたという負けパターンは昔からよく聞く。その原因は、相手の計略持ち武将の正確な位置・存在を把握しておらず、またその計略の範囲や効果についても意識していなかったという場合がほとんどだ。

部隊を分けて囮を出すという基本も大事だが、相手の武将の位置も確かめずただ部隊を分けて突っ込むだけでは、相手に一番効果的な位置取りをされてしまう。相手武将の位置をトラックボールでの視点変更などできちんと確認してから、それに対応した部隊の分け方と配置を心がけよう。計略持ち武将が攻城のサポートに回ってきた場合は、時間差で一部隊ずつ出城するなど、城ゲージを多少犠牲にしてでも対策を怠らないようにしよう。

また、部隊を分けて計略を撃ちづらくするだけではなく、その計略持ち武将を倒すべく突っ込んでいくなど、相手に思わず撃たせたくなる状況を作るのも効果的。もちろん撃たれる囮役には知力が高い武将が最適だ。ただしその後の攻めの展開を焦るばかりに、後続の本命部隊まで範囲内に推し進めてしまうようなことだけは絶対に避けるように！

位置と範囲を知る、固まらない、わざと撃たせると、この三点を心がけるだけでも、強力な範囲計略への充分な対策になる。下に代表的な範囲計略の効果範囲を掲載したので、参考にしてほしい。さらに範囲を体で覚えるには、自分で使ってみるのが一番早いぞ！

[illegible]くらってしまうのは、絶対にダメー

[illegible]し[illegible]将でのけん制は、単純かつ地味に見えるが、一番効果が高い。

流行計略範囲一覧

1カウント早く気付いていればと、歯軋りしたくなる計略を一挙掲載！ 白枠内が計略範囲で、グレーの四角は計略範囲内の相手部隊を示している。相手の計略が、タテヨコにカード何枚分の範囲なのかを覚えて、安全圏を把握する参考にしてもらいたい。

挑発

封印の計（離間の計）

反計

看破

玄妙なる反計

指鹿為馬の計

連環の小計

連環の計

連環のススメ

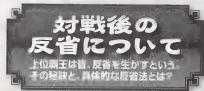
火計

赤壁の大火

夷陵の炎

上でも少し触れているが、相手の攻城に過剰に反応し、[illegible]に出て全滅してしまったり、まとめて攻城阻止に出た部隊が計略で一網打尽にされたりといった状況は、[illegible]。[illegible]から見ると、「どうして[illegible]がそんなに[illegible]の？」などと思える[illegible]も多いとか。リスクとその後の[illegible]は、[illegible]で[illegible]しかないぞ！

覇王に学ぶ！ ～勝つために必要なこと～

具体的に、覇王と凡の違いとは何なのか？ 全国屈指の覇王fan114氏に聞いた！

勝った対戦よりも負けた対戦が大事

まず意識してほしいのは、負けた試合を大事に覚えておくことで、勝った試合は忘れてもいいくらいだ。それにたとえ勝っても、「あそこはああすべきだったんじゃないか」というほかの選択肢を考えてみることが大切。実は落城させられたのでは？ など、とにかく満足しないで、常に勝ちに行く方法に貪欲になろう。

そして負けた試合については、思い切り悔しがるといい。ただしそこでデッキの相性や相手の強さのせいにせず、「あそこがまずかった」と自分のせいにするのが第一歩だ。

反省すべき点は一つずつでも検証

勝ち負けを問わず、反省すべき点というのは一試合の中でいくつも出てくると思う。しかし、これらを一度にすべて解消するのは、到底無理な話だ。そこで対戦を反省する時には、負けに繋がった攻城など「一番まずかった点」に焦点を絞って、その一個を次のプレイから改めていけるように意識しよう。

確かに反省点というのは対戦を続けていればどんどん増えていくものだが、一つずつつぶしていけばいつかは無くなるはず。焦って全部を改めようとしても限界があるので、自分にあったペースで解決していくようにしよう。オススメ反省法は、対戦を見ていた友人の意見を聞いて、自分の悪い点を指摘してもらうこと。周囲の意見や上手い人の考え方は積極的に取り入れてみよう。必ず以降のプレイに生きてくるはずだ。敗因や失敗した場面をメモしておくのもいいだろう。

謙虚に、負け確定でも最後まで無駄に過ごさない

基本的に勝った試合でも、実は相手のミスが勝因であることがほとんど。「赤壁」で焼き払って勝った時とかは、そこに誘導するテクニックとかも有る程度はあるのだが、結果的に相手が計略範囲へ飛び込むというミスを犯したからに過ぎない。（笑）。常に「相手がミスしたから勝てた」というくらいの謙虚な姿勢で、後は負けたらひたすら悔しがって、それを自分のせいと反省できる人が、やっぱり上級者には多い。氏が言うには「覇王の知り合いはみんなすごい負けず嫌いで、だけど負けると人のアドバイスを聞いて回ったりして、かなり研究熱心です」とのこと。

また負けず嫌いになるためにも、最後の最後まで投げ出さないようにしよう！ 逆転できない状況でも、そんな時こそ新しい戦術を試す良い機会だ。時間一杯まで自城技を練習するなど、時間を無駄にしない姿勢は相当大事なのだ。

相手の計略が強い、デッキ相性が、などと考えるな！ 本当にどうにもならないのか、まずは自分のせいと考えよう。

範囲計略で一掃された時などは、反省のしがいがある。何が悪かったのか、とことん一つに絞って原因を探そう。

対戦の一秒でも無駄にはするな！ 負け確定でも、騎兵で槍兵の目前に止まる練習などに挑戦しよう。

意外と忘れる基礎戦術①
～兵法の見破り方～

兵法を使われてから知るよりは、事前に見破れれば有利は当然

現在最も使われている兵法は「再起の法」、「連環の法」、「増援の法」の三つだが、相手がどれを選択しているのかは、大抵の場合デッキの構成から予想できる。相手がどんなデッキになるか事前に分からない以上、自分のデッキ構成に適した兵法を選ぶのが当然だからだ。

しかしデッキによっては、現在猛威を振るっている【SR】董卓デッキのように、先の三つのうちどの兵法を選んでも機能するものもある。そういう相手に当たった場合は、兵法が何であるか先に見切ることができればかなり立ち回りもしやすいはずだ。積極的に探りを入れよう。 まず一番分かりやすいのは「再起の法」。敵をせん滅した後、こちらも攻城が難しい態勢でも、攻城に行くように見せかけてラインを押し上げると、「再起の法」を選んでいる人のほとんどは使ってくる。人によってはここで「連環の法」も使ってしまう人がいるため、ここで無駄使いしてもらえればかなりラッキーだ。

「増援の法」も、デッキによっては非常に分かりやすい。開幕に城ゲージを奪っておけば有利になるタイプのデッキの場合、序盤に主力武将の兵力を削ってやればほぼ使ってくる。逆に一体ずつ各個撃破すると使いづらくなるので、増援の法だと見切りを付けたらひたすら各個撃破してやるのも手だ。

一番分かりにくいのが「連環の法」で、弓デッキに多いのはもちろん、どんなデッキとも相性がいい。再起でも増援でもないと思ったら、連環の法であると仮定して、一箇所にまとまった武将配置はしないように心がけよう。同時に相手の範囲計略への対策にもなるので、一石二鳥だ。

まずは再起かどうかを試すため、攻城のプレッシャーを与えるのが兵法看破の初歩。

攻城を入れるため、防ぐために連環を使う人も多い。囮を使って、無駄撃ちを誘おう。

fan114氏が言っている通り、今までインタビューしてきた上位覇王の人たちは皆、かなりの負けず嫌いで研究熱心な人ばかりだった。そしてゲーセンに居ない時も始終「三国志大戦」のことを考えているこの面々が、対戦中の時間を無駄にしているはずもない。やはりどのゲームでも強くなるには、まず負けず嫌いに、そして反省を材料に研究に打ち込めるようになることが大事なのだ。

意外と忘れる基礎戦術②
～荒れ地に抜け道あり～

時に憎き敵となりうる地形。しかしそこには、意外な面白さが……

舞踊系デッキや流星デッキを使う人ならば、だれもが来るように祈ってやまない「悪地形」マップ。片端に二つ、中央に一つと、森や荒れ地がせり出すように配置されたこのマップに、絶望感を覚える人も多いだろう。

だが、地形の性質を突いた戦術も存在する。実は森や荒れ地といった悪地形は、その端の部分と中央付近の部分では、減速効果に大きな差があるのだ。特に騎兵が突撃状態で、途中で立ち止まらずに通り過ぎようとする場合、悪地形の端部分ならばほとんどの人が予想しえないであろう速さで通り過ぎることができる。

さらにこのマップでは、悪地形が二つ並んでいる側の端を駆け抜ければ、騎兵が驚くほど早く相手の城前までたどり着くことができる。ここで舞いを踊らせるプレイヤーも多いと思うが、「ここに来るには迂回しかない」と安心しきっているところを一直線に迫ったり、すり抜け攻城を狙ってみたりと、いろいろ面白い戦術が広がるはずだ。一度は駆け抜けてみてほしい！

森の間が通り抜けやすいということは、広く知られている事実。だが一番端もかなり短時間で抜けられる。

荒れ地に苦手意識を持つ人は多いだろう。だが、騎兵で一番端に突撃すると……。

減速効果が薄く、しかも中ほどではうまく前後に往復すると再度オーラが出せる！

温故知新！～ランキング今昔物語～

過去のランキングから現在のランキングまで、名を残し続けることが強さの証と知れ！

新旧のランキングを比べてみてまず目に付くのは、常に一位前後を維持し続けてきた【R】楽進。1コスト騎兵で武力4知力3、しかも特技「勇猛」持ちという能力はたしかに優れている！　計略や兵法はたびたびの変更で強弱が揺らいできたが、武将の能力だけは変更が無かったため、楽進は常に強さを保ち続けたというわけだ。

そしてかつては上位のほとんどを高武力の武将が占めていたが、今となってはそれも見る影も無い。かつては槍ワイパーなどのせん滅手段が強力だったため、武力が中途半端な武将は敬遠されていたが、今の環境では武力は低くても強力な計略を持つ武将（特に呉）が優遇されているようだ。そう考えると、武力優先の時代に二位を保っている【SR】呉夫人とその計略「賢母」は、相当強力と見られていたのだろう。

そしてよく見ると、やはり変更時に計略が弱体化した武将は明らかに順位が落ちている。武将へのこだわりより、強さに惹かれて使っていた人が多いということか……。

勝敗は兵家の常、常に勝ち続ける武将など居ない。今は呉バラのメンバーが上位を占めているが……？

Ver.1.11のランキング（2月7日時点）

順位	武将カード名
1	【R】楽進
2	【SR】呉夫人
3	【SR】馬超
4	【R】黄忠
5	【R】太史慈
6	【UC】典韋
7	【R】周泰
8	【SR2】劉備
9	【C】虞翻
10	【C】張松
11	【SR】張遼
12	【SR】龐徳
13	【R】荀彧
14	【R】孫策
15	【R】龐統
16	【R】郭嘉
17	【R】馬超
18	【R】孫堅
19	【SR】賈詡
20	【UC】程普
21	【SR】劉備
22	【UC】程昱
23	【UC】張飛
24	【SR】龐統
25	【R】許褚
26	【C】張梁
27	【R】周瑜
28	【R】趙雲
29	【SR】呂蒙
30	【R2】関羽

Ver.1.12のランキング（3月9日時点）

順位	武将カード名
1	【R】楽進
2	【R】孫堅
3	【R】周瑜
4	【SR】呉夫人
5	【UC】程昱
6	【R】呉国太
7	【R】孫策
8	【SR】呂姫
9	【R】周泰
10	【R】太史慈
11	【R】龐統
12	【SR】龐徳
13	【SR】馬超
14	【UC】典韋
15	【R】黄忠
16	【SR】董卓
17	【SR】張遼
18	【R】馬超
19	【C】張遼
20	【C】蔡邕
21	【R】荀彧
22	【UC】程普
23	【R】華雄
24	【C】虞翻
25	【UC】周倉
26	【R2】馬超
27	【SR】賈詡
28	【SR】劉備
29	【C】張松
30	【SR】曹操

三国志大戦古今東西 あの人は今？

あれだけ見かけた【SR2】劉備も激減。まだまだ～！　とはいかなかったか。

長らく魏の隆盛を支えた【R】郭嘉も、今となっては30位以内にその名前が無い。

強化されたわけではないが、時代が求めた「赤壁」。順位も大躍進だ。

三国志雑記　「最強の名君を目指せ！　呉限定戦」開催決定!!　■開催期間:2006/4/1～2006/4/2　■開催時間:10:00～24:00（※深夜には行いません）　■賞品称号:1位「名君」、2～5位「名士」　■使用可能武将カード:「呉」に所属する武将カードのみ使用可（EXカード含む）　■備考:大会ではフリーマッチングになります。また、武勇、証は上下しません。

開戦の合図直後に攻城を一発入れる！

——ではまず、君主名の由来を教えてください。

ぱちろ〜　昔からパチンコ、パチスロが大好きで、パチンコのキャラクターに「パチローくん」ってのがいるんですよ。そのマスコットが大好きで、昔から自分で名乗ってました。

——これまでにない由来ですね（笑）。ちなみに数字の「3」はどのような意味ですか？

ぱちろ〜　君主カードが3枚目って意味です。1枚目、2枚目は無くしたもので……。

——『三国志大戦』を始めたきっかけは？

ぱちろ〜　『三国志大戦』は元々「三国志」が大好きだったんで、1回やってみたら、すごく面白くて「これはハマるなぁ」と（笑）。

——ぱちろ〜さんはデッキをよく変更してますが、今のメインデッキは何でしょう？

ぱちろ〜　【SR】関羽を使ったデッキですね。デッキ構成は、関羽のほかに【R】鄒、【R】賈詡、【UC】典韋、【R】楽進です。

——関羽がすごく好きとか？

ぱちろ〜　関羽が好きというよりは、「鬼神降臨」という計略が強いと思ったので使ってみたんです。関羽以外を、【R2】馬超、【R】張遼、【C】蔡邕にする組み合わせもあって、これは「人馬一体」ばかり使ってたら結構勝ててました（笑）。

——では、本作で好きな武将はだれですか？

ぱちろ〜　今は【SR】関羽ですね。物語の方だと、呂布や姜維、司馬懿も好きですし、国としては呉が好きです。孫一族はもちろん、太史慈や甘寧も好きですね。

——そういえば呉単デッキを使う人もかなり増えましたけど、最近使ったことは？

ぱちろ〜　あ、もう飽きたので止めました（笑）。自分の中でデッキに飽きる周期みたいなものがあって、「もう、このデッキの使い方はマスターした！」と思ったら、別のデッキを使ってみたくなるんですよ。

——常に新境地を求めているんですね（笑）。では、使うデッキを決める基準は？

ぱちろ〜　自分の中で一番強いと思える武将を使っていきますね。今は【SR】関羽が単体強化の中では一番強いと思って使っています。

家で寝る前とかにカードを並べて研究するんですけど、それで「これとこれ組み合わせたら実は強いかな？」と思いついたら、すぐに試してみたくなるんです。人が使っているカードはあんまり使いたくないんですよ（笑）。

——では、嫌いな武将は？

ぱちろ〜　【SR】董卓です。あれは人に使われると腹立ちますね（笑）。あと「反計」系の計略を使う武将も強いので好きじゃないです。自分では滅多に使いません。みんな使ってますし、もう強いと分かっているので。

——対戦していて戦いやすいデッキは何ですか？

ぱちろ〜　悲哀ですね。私の対策としては、開幕に攻城するよりも、柵や櫓の破壊を優先しています。舞踊系デッキが相手の場合、開幕に柵↗が壊せないと相当苦しいと思います。

あとは相手が踊るタイミングにこちらの全武将が出撃状態で、踊られた瞬間に倒しに行けるように心がけています。逆に蒯越や蔡瑁が入っていて、そう簡単には踊らない悲哀デッキとかは気を気を遣います。

——逆に苦手なデッキはありますか？

ぱちろ〜　同じ舞踊デッキなんですが、回復の舞デッキですね。対策としては悲哀と同じなんですけど、踊られた瞬間に【UC】甘皇后を倒せないと、勝てる気がしません。

あと、暴虐デッキも種類を問わず苦手ですね。↙

相手が自分の陣地で「暴虐なる覇道」を使ってくれるとかなり楽になるので、極力相手を押し込むように心がけています。

——では、ぱちろ〜さんが「ここは攻める」と思うタイミングはどのような時ですか？

ぱちろ〜　とりあえずは開幕ですね。開戦の合図直後に攻城を一発入れるつもりで突っ込んで、無理なら無理で仕方がないと（笑）。

——序盤で攻城できないこともあると思いますが、そんなときはどうするんですか？

ぱちろ〜　中盤以降なら、まず相手に攻めさせたいですね。それをしのいでカウンター攻城を↗狙うのが得意な戦い方す。

——カウンターを狙うために、心がけていることなどはありますか？

ぱちろ〜　相手に士気を使って攻めさせることですね。例えば自陣と敵陣の間くらいで全軍同士がぶつかり合いそうになれば、相手は押し勝ちたいはずなので号令計略を使うことが多いんです。それを士気を使わずに受け流して士気差を作れれば、カウンターが成功しやすくなります。

単純な方法としては、号令に対してこちらは「号令使いましたね。残念！」とばかりに下がってしまうことですかね（笑）。↗

数々のデッキを使ってきた氏が、インタビュー当時使っていたデッキがこちら。鄒・賈詡と関羽という構成に、確かな強さを感じる。

基本として、まず序盤に攻城を一発入れないとかなり厳しいデッキです。開幕時には片方に寄せて、兵法も「再起の法」ではなく「増援の法」や「連環の法」で、とにかく一発入れて、あとは守っていけばかなり有利だと思います。

まず伏兵の【R】鄒、【R】賈詡は並びで配置します。鄒が踊るかどうかについては、そのタイミングも含めて相手によってかなり変わってきます。悲哀が相手なら、「悲哀の舞い」を踊られる前に踊るのがベストですし、「回復の舞い」に対しては、向こうがすぐ踊るなら「虚誘掩殺の計」に切り替えるなど、この鄒と賈詡はどちらの計略を使うか、結構扱いが難しいです。あと、鄒はある程度踊って役目を果たしたら、もう無理して守る必要はないですし、その後二回目の舞いを使う必要もないと思います。

【SR】関羽は問答無用でこのデッキの主役です（笑）。鄒を倒された時などの、守りの切り札として活躍します。撤退した武将を一度城に戻して外に出して復活直前で止めておいて、関羽が「鬼神降臨」を使ったら直後にほかの武将が蘇るという形を作れば、たとえ関羽が計略で倒されても、

人のプレイを見るだけで一日過ごしたこともある

——守勢時はどんなことに気を付けていますか？
ぱちろ〜　城ゲージを守るのに固執し過ぎないことですね。
——どういうことですか？
ぱちろ〜　相手に攻城されている時に、攻城役を倒すことよりも、こちらがカウンターで攻城する際に障害になりそうな武将を倒すようにしています。城ダメージはある程度負いますが、それを取り返すための流れを作るようにしています。
これくらいの城ダメージなら、あの武将を倒しておけばカウンターで逆転できる、などと考えて、目先の攻城阻止よりもそちらを優先するのが自分の守りのスタイルですね。落城や負けにつながらない攻城はあまり気にしません。
——その場をしのぐことばかり考えるな、ということでしょうか？
ぱちろ〜　そうですね。あと、しのいだらしのいだままという状態ではなく、しのいだらそのまま攻城という流れを意識するといいと思います。しのいだら城に戻って回復して体勢を立て直し、という風にやっている人が良くいますが、これだとこちらが攻め上がったころには、敵の武将が復活していて攻城できなかったということが多いんですよ。

「再起の法」も、主力の武将が一人か二人撤退しているだけの状況でも、相手の城ゲージを大幅に奪えるなら使うことがありますね。
——多くのプレイヤーは守り用として使っている再起の法も、攻撃手段に組み込んでいるということですね。
では、『三国志大戦』で強いプレイヤーの特徴というと何だと思いますか？
ぱちろ〜　自分は攻めが得意なタイプなので、向こうから攻めてきてくれる人は結構お得意様なんですよね。だけどそこでうかつに攻めてこないで、守りをしっかり固める人は強く感じてしまいます（笑）。
——たしかに、守りが重要なゲームですしね。
ぱちろ〜　それと、騎兵をうまく使える人は強いですね。兵種的にも能力が高いですし、騎兵を使いこなせる人は全部の兵種を使いこなせると思います。
——では、弱いと感じてしまうプレイヤーの特徴はどのようなものでしょう？
ぱちろ〜　相手の思惑に乗ってしまう人ですね。
例えばこちらの【R】鄒が踊った後に、こちらに【R】賈詡が居るのに号令を使ってきて、「虚誘掩殺の計」が最大の効果を発揮するとか。滅多にそんな人は居ませんが（笑）。
——では、強くなりたいという初心者〜中級者に対してのアドバイスをお願いします。
ぱちろ〜　強い人のプレイを見て研究するのが重要だと思います。自分も六品から上がれなかったころに二品や一品、覇王の人のプレイをずっと見続けて、一回もプレイはしなかった日もありました（笑）。
人のプレイを見ずに黙々とプレイするよりも、人のプレイを見て「自分ならこうする」とかいろいろ考えながらうまい人のプレイを見ていると、「あ、ここはうまい人はこうするんだ」とか、勉強になるし理解しやすいんですよ。
——なるほど。自分と上級者の違いが分かると勉強になりますね。
ぱちろ〜　あと、うまい人のプレイを見る時には、計略の使い方とかよりも騎兵の使い方とか、細かい立ち回りの方を見ると勉強になりますよ。計略を使いこなすのもたしかに重要ですけど、立ち回りの腕を磨いてすべての兵種、すべてのデッキを使いこなせるようになった人というのが、最強のプレイヤーだと思います。計略のパワーで目先の品位を上げるより、確実に強くなれると思います。
——ところで「相手の士気計算ができない」という人が多いのですが、まずどんなところから始めれば身に付くと思いますか？
ぱちろ〜　相手が計略を使うまで、自分は使わずに我慢して、相手の計略の士気と同程度の計略を使っていけば、自分より○個多いとか少ないとか自然と分かるようになります。
——たしかに、そうしていけば士気的には五分前後を保てますね。
ぱちろ〜　士気計算は大事ですからね。覇王クラスの人相手でなければ、この後出しの方法でかなり士気の量も読みやすくなりますよ。
——それでは最後になりますが、ぱちろ〜さんにとって『三国志大戦』とは何でしょうか？
ぱちろ〜　「趣味の一つ」ですね。趣味だから暇つぶしともいえますけど、暇以外の時間を削ってでもやりたいゲームだと思います。
——本日はありがとうございました。

（敬称略　3月11日　エンターブレインにて）

問題なく守れるはずです。
【UC】典韋は攻城要員です。騎兵がメインのデッキだとどうしても攻城力が足りなくなるので、その底上げに槍兵は最適ですからね。ここで典韋の代わりに「人馬一体」の【R】張遼を入れるのも相当強いと思うんですけど、扱いづらくなるかも知れません。
【R】楽進は1コストで武力4、知力3という能力が、開幕の攻めや後半の守りでかなり効きます。この楽進の代わりに【C】曹植を入れるのも、大会の時などは有効そうですね。

思考ノ欠片

ぱちろ〜3氏は幼少のころから将棋をたしなみ、全国大会にも出場したという経歴を持つ。そして将棋の「定石」（この状況ではこうする、という定番の戦法）と同じような状況が、『三国志大戦』の中でもあると語った。
将棋では定石を知らない人と定石を知っている人では、100%定石を知る人が勝つというのが常識。氏は「まず試す」というスタンスのもと、さまざまな定石を考え出し、実戦で磨き上げている。そこから生まれる戦術の幅の広さもまた氏の強さの秘訣だ。例えば一騎討ちの際に出現するバーの法則すらも、氏はかなり早い時期に研究し、知っていたという。その研究熱心さには頭が下がるばかりだ。
そんな氏が今【SR】関羽以外に注目しているという武将は、なんと【UC】袁術！　凡人としては思わず首を傾げたくなるが、氏はいずれはデッキに組み込みたいと高評価を出している。今後も氏が生み出すオリジナルデッキや新たな定石からは、目が離せそうにない。

対策を覚えてレベルアップ！

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー　アークシステムワークス／セガ
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末(稼働中)
■使用基板　NAOMI GD-ROM

各地で激戦が繰り広げられた、闘劇予選はどうだったろうか？　今月は巷で猛威を振るうカイの対策、キャラ攻略に加え、愛の処方箋では「GUILTY GEAR GIGS 2nd」のリポートをお届け。個人戦最強のプレイヤーは一体だれなのか？

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

略称	意味
ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
バースト	サイクバースト
【　】	ガトリング(カッコ内)
	キャンセル
	ジャンプキャンセル
	ロマンキャンセル
	フォースロマンキャンセル

予選終了から見えた結果は？

闘劇'06情勢まとめ

[illegible]

この号が出る時点で決勝大会出場者が出そろうわけだが、今回の闘劇予選ではさまざまなキャラクターの活躍が目立った。本作ではキャラクターのパワーバランスが平均化されたため、どのキャラでも勝利をつかむことができる。しかし、キャラ相性が激しいので、チーム戦では倒せる可能性の高い得意キャラを増やし、苦手なキャラを減らすといった「チーム総合力の向上」が重要視された。

店舗予選までは個人のマンパワーでも通過できる場合はあるが、エリア決勝のレベルとなると話は別。3人が各々の力を発揮しなければならず、実力が拮抗した状態では運も絡んでくる。本戦の切符を手にするまでには、多くのドラマが生まれていた。やはり最終的には3人のやり込みと結束力が勝利を生むのだろう。

最強とうたわれたカイの活躍は予想よりも低い。これは他キャラプレイヤーの努力によるものか。

ポチョムキンはカイ、ソルへの対抗キャラとして需要が高い。本戦でも活躍できるのだろうか。

パチの『闘劇06予選を斬る!!』

やり込み不足？

[illegible]かったツケが今になって出ているのではないだろうか。

しかし、予選終盤になり「やり込み不足に気付いたプレイヤー」の頑[illegible]

個人的注目キャラはA.B.A!!　やっぱり新キャラには活躍してもらいたいし、見てて面白いっス！

予選で注目されたキャラの動向

ここでは、予選で注目されたキャラの動向を見てみようと思う。前評判通りの活躍を見せたのは火力、固め能力、[illegible]三拍子そろったカイ、ソル、梅喧で、予選を抜けた人数も多い。それに次ぐのは[illegible]ファウスト、紗夢といったメンツ。上記のキャラに対抗できるのが長所になっているのだろう。

カイと同じく人数の多いソル。ぶっ放しやすくなり、より大会向けになった結果だろう。

分類	キャラ	解説
活躍したキャラ	梅喧	カイ、ソルの影に隠れているものの通過人数は多い。裂羅フォースロマキャンを軸とした攻防一体の立ち回りが強い。相手にしている側は立ち回りを変える必要があるので、非常に闘いにくい。都心部では目立たなかったが、全国的に活躍しているキャラだ。
活躍したキャラ	紗夢	『# RELOAD』から弱体化されたといえど、そのポテンシャルの高さは相変わらず。飛び道具に強い破斧のおかげで、ソル、カイに強く、どのキャラにも満遍なく闘える。紗夢使いは度胸のあるプレイヤーが多いので、大会という舞台での活躍がより目立つ。
活躍したキャラ	A.B.A	予選を抜けることすらままならないのでは？　と危惧されていたが、職人たちの努力により、闘えるキャラへと進化。勝つときは分からん殺し、負けるときは一瞬という安定しないキャラなので、割り切った強気の行動での活躍が目立つ。本戦でも期待できそうだ。
イマイチだったキャラ	チップ	立ち回りがより強くなったため、日の目を見るかと思えば、結局目立ってないキャラ。忍者らしく目立たなくてもいいが（笑）。しかし、そのウラでは職人の地道な努力が実り、確実に戦力と呼べる位置に到達している。決勝大会でこそ目立てるのか？
イマイチだったキャラ	閻慈	プレイヤー数が多く、予選では猛威を振るったものの、エリア決勝から先に到達できないキャラ。いつでも割り切って闘う必要があるため、連勝しづらい。動きが単調になりやすく、チーム戦では次の対戦相手に動きを見られて対策されやすいのが難点か？
イマイチだったキャラ	ミリア	当初は連続技が高威力かつ簡単で、起き攻めをループさせられるということで大人気だった。しかし、画面中央での弱さと対策が徐々に確立してきたことにより、徐々に人数は減少。予想よりも活躍は見れなかったが、ホテンシャルは高いハズなのだが……

闘劇'06予選注目キャラ

メイ

1月16日現在では、唯一、闘劇本戦へ出場していないキャラ。強さは本物のハズなのだが……。

既に予選は終了したが、今回は「惜しかった」キャラとしてメイを挙げたい。実はこのキャラ、意外にも高いポテンシャルを秘めているのだ。

投げ仕込み入力フォルトレスが難しい本作において、投げ無敵のある立ちKとコマンド投げの起き攻めは強力無比。どちらか当たっても高威力の連続技を決められる。ジャンプ↓＋HSも判定が強化され、より空中からの攻めを落とされにくくなっている。空中HSレスティブローリングが中段なので、ロマキャンと併用すれば、ジャンプ攻撃からの崩しも強力になる。

↓＋Kは出始め1フレームから低姿勢なので、中距離のスタンエッジの固めは、見てからの反撃できるなど、カイに対しても十分に闘える。研究しがいのあるキャラなので、今から始めてみてはどうだろうか？

注目されていなかったが、徐々に地位を上げているメイ。カイキラーの地位をつかめるかも？

SLASH事典　メイ補足：連続技がバースト対策になっているものが多いため、サイクバーストを警戒しやすいのが強み。さらに、イルカさん・横からのオーバーヘッド・キッスや、イルカさん・縦を使ったぬくりなど、見切りにくい連係が多い。切り返し手段が乏しいのが唯一の弱点だが、高威力、起き攻めループ、[illegible]力が高い、と勝つための戦力は十分にそろっているぞ。

スキを突いて最大限の反撃を決めろ!

カイ対策 SLASH ver.

特に苦手なことが無い、オールマイティなカイを倒すには、読み合いを増やして的を絞られないようにしたい。反撃できる場面では確実に連続技を決め、カイにリスクを背負わせることが重要となる。

対策① 対空を空振りさせて手痛い反撃を決めろ!

対空➡+Pへの対策

対空に使われるカイの➡+Pは判定が強く、ほとんどのジャンプ攻撃が負ける。しかし、➡+Pは攻撃判定が低い位置にある上に接触判定が大きく、ジャンプの降り際に空中ダッシュをすると、「➡+Pに当たらず、カイを跳び越さない」状態になる。

空中ダッシュが➡+Pの接触判定に引っ掛かるキャラは限られており、エディ、ポチョムキン、梅喧、ジョニー、アクセル、ザッパ、ディズィーはできない。ただし、エディはジャンプPかK、ジョニーはジャンプPかKかS、ザッパとディズィーはジャンプKを出すと当たらなくなる。また、空中ダッシュの接触判定はキャラによって異なるので、空中ダッシュを出す高さを覚えるのが重要。➡+Pを空振りさせたら、硬直にジャンプ攻撃から連続技を決めよう。

また、近距離での飛び込みから空中ダッシュをした場合、カイにしゃがみHSを出されても当たらずに着地できる。空中ダッシュの高いキャラは難しいが、こちらも反撃を決められるので覚えておこう。

[illegible]

➡+Pを空振りさせたら、硬直にジャンプ攻撃から反撃が入る。高威力の反撃を決めろ!

[illegible]

先に着地したらダッシュから連続技を狙おう。しゃがみくらい限定の連続技を決められる。

対策② Sスタンエッジに割り込め!

キャンセルSスタンエッジの対策

Sスタンエッジは硬直が少なく、ガードしてもカイ側が有利となる。しかし、通常技から出された場合は通常技を直前ガードすれば右表の技で割り込める。なお、空中ダッシュや空中技で割り込む場合は、ジャンプする瞬間にフォルトレスしよう。くらい判定が小さくなるので、Sスタンエッジに当たりにくくなるぞ。

1フレーム目から無敵や低姿勢になる技は、直前ガードをしなくても割り込める。

遠距離立ちSを直前ガードしてスタンエッジを割り込める技

キャラ名	技名
聖騎士団ソル	空中ダッシュSorHS、足払い、カンフレイス、サーヘインファンク
A.B.A	通常モード時：牽引、証拠・隠匿、諸刃モード時：空中ダッシュS、断罪
ソル	空中ダッシュS、足払い、クラントウァイハー、トラゴンインストール
カイ	スタンディッパー、ライドザライトニング
メイ	空中ダッシュS、⬅+K、クレート山田アタック
ミリア	空中ダッシュPorS、前転、サイレントフォース
エディ	空中ダッシュS、トランカーシェイト、アモルファス
ポチョムキン	F.D.B、スライドヘッド、バックステップ
チップ	空中ダッシュKorD、αブレート、P穀式転移、万鬼滅砕
ファウスト	しゃがみ歩き、刺激的絶命拳
梅喧	空中ダッシュS、回り込み、裂羅
紗夢	空中ダッシュPorHS、強化逆鱗、破斧、兆脚鳳凰昇
ジョニー	空中ダッシュKorHS、➡+P、「それが俺の名だ」
アクセル	しゃがみK、蜂巣箱
闇慈	➡+K、➡+HS、足払い、HS風神、花鳥風月
ヴェノム	空中ダッシュS、レッドヘイル
テスタメント	空中ダッシュPorHS、ウォレント、ナイトメアサーキュラー
ディズィー	ネクロ怒った場合、インペリアルレイ
スレイヤー	空中ダッシュSorHS、ダッシュ、ハックステップ
イノ	大木をさする手、KorS狂言実行、窓際desperate
ザッパ	ダッシュ、ハックステップ、産まれる!
ブリジット	スターシップ
ロボカイ	しゃがみK

対策③ ダッシュしゃがみHSをつぶせる技

ダッシュしゃがみHSをつぶす

画面端でSスタンエッジ使った固めで、ジャンプ防止のために使われるダッシュしゃがみHSには、発生が早くしゃがみHSより長い技を使ってつぶしていこう。リーチの短い無敵技を出す場合は、ダッシュから引き付けて出すこと。なお、これらの技はSスタンエッジを直前ガードすると、よりつぶしやすくなるぞ。

距離が離れた間合いでつぶすことが多いので、専用の連続技を考えておくといい。

Sスタンエッジ後のダッシュしゃがみHSをつぶせる技

キャラ名	技名
聖騎士団ソル	しゃがみS、シュトルムヴァイパー（※）、Lv2サーヘインファンク
A.B.A	通常モード時：立ちK、牽引、諸刃モード時：立ちK、獄諸刃モード時：遠距離立ちS、立ちHS
ソル	遠距離立ちS、足払い、ウォルカニックヴァイパー（※）、グラントヴァイパー
カイ	足払い、HSヴェイパースラスト（※）、スタンディッパー
メイ	足払い、⬅+K、クレート山田アタック
ミリア	遠距離立ちS、前転
エディ	遠距離立ちS
ポチョムキン	しゃがみK、ジャッジガントレッド
チップ	立ちHS、βブレード（※）
ファウスト	立ちK
梅喧	回り込み、裂羅
紗夢	遠距離立ちS、しゃがみS、➡+HS、剣楼閣（※）、逆鱗
ジョニー	立ちK、グリター イズ ゴールド
アクセル	立ちK、しゃがみK、天放石・上段、蜂巣箱
闇慈	立ちHS、➡+K、➡+HS、足払い、紅、花鳥風月
ヴェノム	しゃがみS、瞬間移動、ダークエンジェル
テスタメント	立ちK、ウォレント
ディズィー	立ちK、インペリアルレイ
スレイヤー	立ちK、しゃがみK、ダッシュ、バックステップ
イノ	立ちK、大木をさする手
ザッパ	無憑依時：こんにちは三匹のムカデ（※）、犬憑依時：犬攻撃、幽霊&剣憑依時：特に無し、ラオウ憑依時：しゃがみS、ラストエトガイ
ブリジット	遠距離立ちS、スターシップ（※）
ロボカイ	しゃがみK

※…ダッシュしてから出す

SLASH事項
Sスタンエッジ対策補足：通常技直前ガード後に必殺技を出す場合は、素早く必殺技のコマンドを入力→⬅+ボタンで入力すれば、スタンディッパーをガードしやすくなる。
しゃがみHS対策補足：画面中央なら表の技に加えバックステップも有効。ただし、ダッシュしゃがみHSを早めに出されたり、スタンディッパーには負ける技もあるので注意しよう。

対戦攻略

チップ CHIPP

今回は暴れつぶしとして使える冽掌と麓砕始動の連続技を紹介。確実に決められるように練習しよう。

Text:KYO

暴れをつぶして体力を奪え!

冽掌と麓砕は、カウンターヒット時にテンションゲージを消費せず連続技を狙えるので、見返りが大きい。しゃがみPorK→冽掌や、冽掌～(ディレイ)麓砕とつなげば、暴れている相手にカウンターヒットを期待できる。

連続技I～IIIは、冽掌カウンターヒット時の連続技。IIはポチョムキン限定で、始めの立ちHSを引き付けて出そう。IIIは近距離限定で、IIより難しいが威力が高い。穿踵は遅めに出し、ダウン直前に当てるといい。その後、立ちHSで拾うキャラは立ちHSを素早く出し、近距離立ちSで拾うキャラは一瞬待ってから出そう。

連続技IVとVは、麓砕のカウンターヒットを確認して、穿踵につなぐ。地上ガトリング部分の拾い方はIIIと同様。空中連続技部分は、ほかの連続技でもOK。ジャンプKは、自分より高い位置に相手が居るようにするとつなぎやすく、ジャンプPにすると簡単(威力は落ちる)。また、βブレードは遅めに出すと高い位置で当たるので、その後が対応しやすい。

麓砕～穿踵は、よろけ回復がまず間に合わない。常に穿踵のコマンドを準備しておこう。

冽掌カウンターヒット始動の連続技

I:地上ガトリング(キャラによって異なる)Ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ βブレード

※地上ガトリング部分

立ちHS……ファウスト用

【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】……カイ、ミリア、梅喧、ジョニー、ロボカイ用

【近距離立ちS→立ちHS】……上記のキャラとポチョムキン以外のキャラ用

※聖騎士団ソル、A.B.A、ソル、メイ、ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、ザッパは地上ガトリングを若干遠くから決めること。

II:ダッシュ立ちHSⒸ 冽掌～穿踵→立ちHSⒿ【K(1段目)→K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ βブレード

※ポチョムキン用

III:穿踵→地上ガトリング(キャラによって異なる)Ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ βブレード

※地上ガトリング部分

[illegible]……聖騎士団ソル、ソル用

[illegible]……A.B.A、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、テスタメント、ディズィー、スレイヤー[illegible]用

[illegible]……カイ、[illegible]、エディ、梅喧、紗夢、ヴェノム、イノ、ブリジット[illegible]用

[illegible]

対戦攻略

イノ I-NO

移動中極端に姿勢が低くなる大木をさする手。避けられる技を覚えて、立ち回りを強化しよう。

Text:KYO

大木をさする手で近寄れ!

S大木をさする手は、1フレームから姿勢が低くなる。HS大木をさする手は、姿勢が低くなるのは遅いが、S版よりも長い時間姿勢が低くなるのが特徴。この特性を生かし、S大木をさする手は連続ガードになっていない連係への割り込みに。HS大木をさする手は移動距離の長さを生かし、中距離から飛び道具を潜りつつ接近する手段として使っていこう(避けられる技は右表参照)。

大木をさする手はカウンターヒットしないと連続技につなぎにくいので、ロマキャンとセットで使うといい。ロマキャン後➡+PorダッシュSから連続技を狙おう。

ブロックヘッドバスターのけん制は、先読みをしてHS大木をさする手で接近できる。

一見大木をさする手がつぶされそうな断罪は、1段目をガードした後2段目に割り込める。

キャラ名	大木をさする手で避けられる技
聖騎士団ソル	立P、立K、近S、遠S、立HS(2段目)、➡+P、➡+K、ダスト、屈P、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、ブロックヘッドバスター、シュトルムヴァイパー、バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ、ロックイット(Lv2、3は1段目のみ)
A.B.A	通常モード時:立P、立K、近S、立ちHS、➡+P、➡+HS、ダスト、屈P、屈S、屈HS(1段目)、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、消却、覆滅、結合、証拠・隠匿(2段目)、諸刃モード時:立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、屈S、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、覆滅、結合、飽食、断罪(2段目)、過失、根絶
ソル	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、ライオットスタンプ、バンディットリヴォルヴァー、バンディットブリンガー、ファフニール、サイドワインダー、タイランレイブver β(1段目)、ナパームデス
カイ	立P、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、地上スタンエッジ、地上スタンエッジ・チャージアタック、ヴェイパースラスト、スタンディッパー(2段目)、グリードセバー、セイクリッドエッジ、ライジング・フォース
メイ	立P、立K、近S、遠S、➡+P、ダスト、屈P、屈S、JP、JK、JHS、JD、J⬇+HS、デッドアングル、イルカさん・横、イルカさん・縦、レスティブローリング、拍手で迎えてください(打撃部分)、グレート山田アタック(画面端付近のみ)、デラックス五所川原ボンバー
ミリア	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、ラストシェイカー、シークレットガーデン(軌道による)、タンデムトップ、バッドムーン
エディ	立P、近S、遠S、➡+P、➡+HS、ダスト、屈P、屈S、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、シャトウギャラリー(通常版は2段目のみ)、小攻撃、移動攻撃、対空攻撃、中段攻撃、イグゼキューターX、ブラック・イン・マインド
ポチョムキン	立P、遠S、立HS、➡+P、➡+K、➡+HS、ダスト、屈S、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、F.D.B、F.D.B飛び道具跳ね返し、ハンマフォール、ヒートナックル、ヘブンリーポチョムキンバスター
チップ	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、屈HS、足払い、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、αブラス、冽掌、麓砕、穿踵、斬星狼牙
ファウスト	立P、立K、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、JP、JK、JHS、デッドアングル、レレレの突き、槍点遠心乱舞、前方移動、くびびよーん、ぐろーいんぐふらわー、ごーいんぐまいうぇい(派生版のみ)、今週のYAMABA
梅喧	立P、立K、遠S、➡+P、ダスト、屈P、屈S、JP、JK、JS、JD、デッドアングル、妖斬扇、妖刺陣、裂羅、蚊鉤、鉄斬扇、縛・桜、縛・月、縛・鎖、連ね三途渡し(1、2段目)
紗夢	立P、近S、遠S、立HS(1、2段目)、➡+P、➡+K、➡+HS、ダスト、屈P、JP、JK、JS、JHS、JD、逆鱗(空中ダッシュ中のもの以外)、爆蹴～足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘、鷹嬰脚、兆脚鳳凰昇、激・砕神掌
ジョニー	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、➡+HS、屈P、屈HS、足払い(1段目)、Lv1～3ミストファイナー・上段、Lv1～2ミストファイナー・中段、燕穿牙、「それが俺の名だ」、ジョーカートリック
アクセル	立P、立K、近S、遠S、➡+P、➡+K、屈P、屈S、JP、JK、JHS、JD、J➡+P、デッドアングル、弁天狩り、曲鎖撃、アクセルボンバー、蜂巣箱、S雷影鎖撃、白波の焔
闇慈	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、⬆+P、➡+K、ダスト、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、疾、風神、臨、紅、陰、一誠奥義「彩」、絶
ヴェノム	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、ダスト、屈P、屈S、屈HS、JP、JK、JD、スティンガーエイム、ダブルヘッドモービット、マッドストラグル(HS版の蹴り上げ部分1段目以外)、デュービスカーブ、ダークエンジェル
テスタメント	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+K、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、Pファントムソウル、カラス突進攻撃、グレイヴディガー、ゼイネスト、マスターオブパペット、セヴンスサイン
ディズィー	立P、立K、近S、遠S、立HS、➡+P、屈P、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、よく話し相手になってくれます(HS版以外)、木の実をとる時に使ってたんです(1段目)、はじめはただの明かりだったんです
スレイヤー	立P、立K、近S、遠S、➡+P、➡+K、➡+HS、ダスト、屈P、屈S、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、マッパハンチ、フットルース ジャーニー、パイルバンカー、クロスワイズヒール(2段目)、アンダープレッシャー、アンダートウ、デッド オン タイム、永遠の翼、直下型ダンディー
イノ	立P、立K、近S、遠S、➡+P、屈P、屈S、足払い、JP、JK、JS、JHS、JD、デッドアングル、抗鬱音階(軌道による)、狂言実行(P版以外)、ケミカル愛情(横)、窓際desperate、限界フォルテッシモ、臨書遺言
ザッパ	無憑依時:立P、立K、近S、遠S、立HS、ダスト、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、こんにちは三匹のムカデ、犬憑依時:犬攻撃➡+D、犬攻撃⬆+D、幽霊憑依時:近S、遠S、立HS、➡+HS、屈S、屈HS、JS、JHS(昇り以外)、そのまま帰ってこないで下さい(S版、HS版のみ)、剣憑依時:近S、遠S、立HS、➡+HS、屈S、屈HS、JS、落ちといてください、近づくと逝きます、痛そう、っていうか痛い、ラオウ憑依時:近S、遠S、➡+HS、屈HS、JS、JHS、ダークネスアンセム、ラストエドガイ、産まれる!!
ブリジット	立P、立K、近S、遠S、➡+P、➡+S、屈P、屈S、JP、JK、JS、JD、J⬇+HS、YOYO引き戻し[illegible]度による)、ロジャーラッシュ(高度による)、ジャッグトロジャー(高度による)、キックスタート マイハート→発射、スターシップ、ループ ザ ループ(YOYO部分)、メンテナンス中の悲劇
ロボカイ	立P、遠S、立HS、➡+P、➡+HS、屈P、屈HS、JP、JK、JS、JHS、JD、喰らっとくカイ?、カイ現象、カイ幕ホームラン(Lv2、3は2段目のみ)、13カイ弾

※立は立ち、近は近距離立ち、遠は遠距離立ち、屈はしゃがみ、Jはジャンプ

SLASH事典
チップ補足:暴れつぶしに対してガードを固める相手には、ダッシュから投げを狙うといい。しゃがみPやK、冽掌はガードされてもほぼ五分なので非常に見切られにくいぞ。
イノ補足:HS大木をさする手は相手の攻撃を避けた後、フォースロマキャンから連続技を狙うのもアリ。【立ちP→➡+P→立ちHS】ならば、基底ダメージ補正が掛からないので威力が高い。

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

GIGSは大盛況でしたよっ!

愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)

1カ月空けて久し振りにDr.プァチスト登場!! 皆さまお元気でしたか? 今回は出張版で、個人戦の全国大会、「GUILTY GEAR GIGS The2nd」のリポートをお届けしますよっ!!

愛の伝道師

スーパードクターP

大会会場は人! 人! 人!

去る3月19日、セガ本社一号館にて行なわれた、『スラッシュ』初の全国大会「GUILTY GEAR GIGS The2nd」。全国各地から来た強豪プレイヤーの妙技を見ようと、会場には約500名の人が足を運びました。会場に入り切らないかもしれない……といった事態も起きそうなほど、会場は熱気に包まれてましたよっ。

会場中が人で埋め尽くされてます。ギャラリーのノリも良く、熱気が凄かったですっ。

ベスト4までのダイジェストっ!

「FAB」対「kaqn」戦では、聖騎士団ソルが中下段の揺さぶりを絶えず続けて勝利します。

トーナメントでは割愛されてますが、左側のブロックは第1試合から、GIGS準優勝「FAB」選手と闘劇覇者「kaqn」選手の豪華なカードでスタート。聖騎士団ソルが素早さを生かしまとわりついてラッシュを仕掛けて勝利。しかし、その「kaqn」選手も、今度はポチョムキン使いの「CS」選手に敗退し、「CS」選手がベスト4へ。

左下のブロックは、『#RELOAD』時代からの強豪カイ使い「エートロ改」選手が活躍。長年の使い込みとキャラの強さがかみ合い、安定した試合運びでベスト4に進出します。

右上のブロックは、テクニカルなプレイに磨きが掛かるヴェノム使い「ななし」選手が、数秒でコインが無くなるブルジョワジョニー「壁際のDC」選手、中四国のA.B.A使い「ヒスイスキー」選手など、関西を代表する強豪プレイヤーを倒し、ベスト4。

右下のブロックは実力者がそろう地獄のブロック。ここで目を見張る活躍をしたのが、西の最強チップ使い「堀ススム」選手。GIGSベスト8の「いさ」選手、GIGS優勝者・暴君「小川」選手、リザーブマッチを勝ち上ったGIGSベスト8の「帰ってきたカレイドスター」選手など、関東の名だたるトッププレイヤーを倒してのベスト4。すべてギリギリの試合でしたが、チップらしいその展開にギャラリーは魅了され、会場中を味方に付けました。

「蟹」対「帰ってきたカレイドスター」の関東最強紗夢決定戦も大いに盛り上がりました。

「堀ススム」対「小川」戦。チップのジャンプD後……。

空中αブレードで逃げる。匠の技を見せてくれます。

ベスト4～決勝戦

ベスト4は、「CS」選手と「エートロ改」選手の試合からスタート。好試合になるかと思われたが、カイが中間距離から固め、ポチョムキンに何もさせずに勝利。控えめなコメントだが、黙々と勝利を続ける「エートロ改」選手は、会場中に今回の優勝は彼では? と予感させました。

反対側では職人キャラ使いを代表する「ななし」選手対「堀ススム」選手の試合。会場中を沸かせる試合運びをしてきたこの両者。1ラウンド目はチップ、2ラウンド目はヴェノムが持ち味を生かした勝ち方を見せ最終戦に。ここは接戦を制し続けた「堀ススム」選手が、またも粘り勝ち。

決勝戦は2試合先取のルールで最強キャラVS.職人キャラという図式。「勝つのはカイだと思うが、チップに期待したい」という淡い夢を持って見守った試合は、フタを開けてみればチップが2連勝で圧勝!! チップで優勝という快挙を成し遂げました!!

中間距離からの固めや、強気のダッシュ投げなど、「エートロ改」はスキを与えず圧勝します。

決勝はノリノリのチップ。βブレードを当てて……。

ロマキャンから空中連続技が機能していましたね。

優勝!!
写真左 堀ススム(チップ)

準優勝
写真右 エートロ改(カイ)

CUP WINNER'S CUPに備え U-5を再考察する

CUP WINNER'S CUPが間近に迫っていることもあり、今月はU-5に焦点を当ててみた。しかし、ただ強い選手を集めるのでは面白味が無いので、4チームに絞り、チームの象徴的な選手は必ず組み込むという条件の下「そのチームのユニフォームを着たことがある選手」でU-5を作成。連係面で期待できるはずなので、チーム作りの参考にしてもらいたい。なお、複数のバージョン、カテゴリーで出ている選手は新しく、そしてレア度の高いものを優先して選出してある。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年1月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

ARSENAL アーセナル

NO	選手名	[illegible]	[illegible]
1	イェンス・レーマン	EC	白
2	ローレン	EC	白
3	コロ・トゥーレ	EC	白
4	ソル・キャンベル	EC	レア
5	ネルソン・ヴィヴァス	02-03	白
6	フレドリク・リュングベリ	EC	黒
7	フランセスク・ファブレガス	EC	白
8	ジウベルト	EC	黒
9	レジェス	EC	白
10	デニス・ベルカンプ	EC	レア
11	ティエリ・アンリ	EC	レア
SUB	(GK) アレクサンダー・マニンガー	01-02	白
	(DF) パスカル・シガン	EC	白
	(DF) ガエル・クリシー	EC	白
	(DF) シルビーニョ	EC	白
	(MF) エドゥ	EC	白

<方針> 「チームの象徴的な選手を残す」というポリシーの下、U-5を探るのが今回の大命題である。アーセナルには黄金期を築いた選手の大半が残っているので、その点では構成しやすい。

初期メンバーではスペシャルカード（以下、黒）が8枚になるため、どの3枚を外すかになる。悩みどころだが、今季はコンディションが今ひとつなA・コール、ピレスを泣く泣く除外。かつての在籍者でレギュラーカード（以下、白）が3枚だけあるので、自動的にその3選手を登用した（GKのマニンガーを入れている辺り、苦しい台所事情が[illegible]）。左右どちらも守れてスピードのあるヴィヴァスなら、守備面に関しては問題無いだろう。

最大の懸案は、ユベントスへ移籍したビエラを加えるかどうか[illegible]。ここでは新天地での活躍を尊重して、代わりに進境著しいセスクを抜擢。あえてビエラを外して考えてみた。この辺りは好みで入れ替えてほしい。

<フォーメーション> 今季は4−1−4−1など1トップも採用されているが、本来アーセナル（ベンゲル監督）の得意とする4−4−2にしている。

何は無くともまずアンリ[illegible]。チームメイクからゴールゲットまでを一身に担う「ティティ」こそ、アーセナルのキーマンである。

AJAX アヤックス

NO	選手名	[illegible]	[illegible]
1	マールテン・ステケレンブルク	EC	白
2	アーロン・ヴィンター	02-03	レア
3	ヨニー・ヘイティンガ	EC	白
4	クリスティアン・キブ	EC	黒
5	ズデネク・グリゲラ	EC	白
6	スティーブン・ピーナール	EC	白
7	エドガー・ダビッツ	EC	黒
8	ラファエル・ファン・デル・ファールト	EC	黒
9	アンディ・ファン・デル・メイデ	EC	白
10	ニコラエ・ミテア	EC	白
11	パトリック・クライフェルト	02-03	レア
SUB	(DF) ナイジェル・デ・ヨング	EC	白
	(DF) ジュリアン・エスキュデ	EC	白
	(MF) アンソニー・オボダイ	EC	白
	(FW) イオアニス・アナスタシウ	EC	白
	(FW) ヌールディン・ブハリ	EC	白

<方針> まず⑪のCFにはクライフェルトを配置。カヌやイブラヒモビッチという選択肢もあるが、スタミナで劣るため除外。そしてSBにウィンターを起用したが、連係面があまり期待できないので注意が必要だ。②にはトラベルシを使い、代わりにセードルフやヴァン・デル・サールを使ってもいいだろう。このメンバーでのポイントはダビッツ。DFやGKの守備力にあまり期待できないので、彼の働きが勝利の鍵を握っている。

<フォーメーション> 現在のアヤックス同様、4−3−3を採用。ミテアとファン・デル・メイデの両ウィングが、サイドを突破できるかどうかだ。

抜群の決定力を誇るクライフェルトは持っていればぜひ起用したい。またウィンターのレアは、数値は12だが1試合分[illegible]スタミナが持続する。

WCCF サポーターズハウス　その他の過去在籍選手（アーセナル編）：【DF】ジオバンニ・ファン・ブロンクホルスト、【MF】ステファン・シュヴァルツ、【FW】ヌワンコ・カヌ
（アヤックス編）：【MF】サンディー・オリセー、【FW】デニス・ベルカンプ

トレード隊が行く！
WCCFトレーディングツアーリポート

今回はサッカーどころとして名高い静岡県へと出張。選手カードに関するクイズに答えるとレアカードやお宝アイテムがゲットできるチャンスとあって、遠征組みを含む約90名の参加者が会場のエスパルスドリームハウス清水店にズラリと集結した。

最大の目玉賞品は、突如現れた"謎のアフロマン・テラドーナ氏"がロンドン遠征（？）から持ち帰ってきた門外不出の海外版選手カード。日本では排出されていないモリエンテス（リバプール）やトラオレ（同）、ファン・ペルシー（アーセナル）などが登場すると、会場は一時騒然とした雰囲気に包まれた。

イベント終了後、これらの海外版カードは日本でもそのまま使用できるとあって、早速その場で試そうとするWCCFフリークたちの熱心な姿がとても印象的でした！

サッカーが盛んな静岡にWCCFファンが集結！

レアカードの獲得を目指し、真剣な表情でリフティング。さすがは静岡のサッカー少年、ボール扱いはもうお手のもの！

クイズの答えが分かった人は、司会者に向かって必死の猛アピール！

テラドーナ氏から垂涎のお宝、海外版のMVPロナウジーニョをゲットした幸せ者はこの女性の方。うらやまし過ぎる！

INTER
インテル

NO.	選手名	[illegible]	[illegible]
1	フランチェスコ・トルド	EC	黒
2	ハビエル・サネッティ	EC	黒
3	イバン・コルドバ	EC	黒
4	マルコ・マテラッツィ	EC	白
5	ピエール・ウォメ	01-02	白
6	アンディ・ファン・デル・メイデ	EC	白
7	エステバン・カンビアッソ	EC	白
8	ファン・ベロン	EC	黒
9	デヤン・スタンコヴィッチ	01-02	白
10	オバフェミ・マルティンス	EC	白
11	アドリアーノ	EC	レア
SUB	(DF) ネルソン・ヴィヴァス	02-03	白
	(DF) サルヴァトーレ・フレージ	01-02	白
	(MF) オスマン・ダボ	02-03	白
	(FW) マウリシオ・ガンツ	01-02	白
	(FW) マルコ・デルヴェッキオ	02-03	白

アドリアーノ

マルコ・デルヴェッキオ

＜方針＞　セリエAのチームということもあり、ほかの3チームよりU-5を作りやすいインテル。あまりに選択肢が多いので、スタメンは現在のインテル、そして控えに過去の在籍選手を組み込んでU-5を作ってみた（フィーゴは居ないが）。

左の表では、アドリアーノをレアにしているが、01-02の白でもいい。その場合、マルティンスかマテラッツィのところにU-5枠を使うといいだろう。また、⑨にはスタンコビッチではなく、もっとサイドアタックに向いた選手を起用する手もある。例えばグリエルミンピエトロやセーザル、デルヴェッキオといった選手などだ。

＜フォーメーション＞　現在のインテルが採用しているフォーメーションの4－4－2を使ってみた。Ver.1.1では、右サイドアタックも有効な戦術の一つになっているので、ファン・デル・メイデの突破に期待したい。

FC BARCELONA
FCバルセロナ

NO.	選手名	[illegible]	[illegible]
1	ビクトル・バルデス	EC	レア
2	ベレッチ	EC	白
3	フェルナンド・コウト	02-03	白
4	カルレス・プジョル	EC	レア
5	シルビーニョ	EC	白
6	オレゲール・プレサス	EC	白
7	アンドレス・イニエスタ	EC	白
8	ジョセップ・グァルディオラ	02-03	レア
9	ルイス・ガルシア	EC	白
10	サミュエル・エトー	EC	レア
11	ロナウジーニョ	EC	レア
SUB	(DF) フランチェスコ・ココ	02-03	白
	(DF) ゲオルゲ・ポペスク	01-02	白
	(MF) ジェラール・ロペス	EC	白
	－	－	－
	－	－	－

＜方針＞　欧州一に輝いたヨハン・クライフ監督時代の"ドリームチーム"に比肩すると称えられる現在のバルサ。11枚もの黒が入っており、U-5で構成するのは至難の業である。

現在のバルサの象徴といえば、バロンドールに輝いたロナウジーニョが筆頭となろう。次いでアフリカ最優秀選手の点取り屋エトー、カタルーニャの誇り・プジョルも外せない。シャビ、デコも入れたいのだが、ドリームチーム時代に在籍した選手で唯一WCCFに登場したペップをどうしても加えたいため除外。GKにはV・バルデス以外の選択肢が無いため、このような編成にしてみた。どうあっても白が2枚足りないのが泣きどころだ。

＜フォーメーション＞　現在のフォーメーションである4－1－2－3でキマリだろう。⑥の位置に守備力の高い選手を入れねば成立し得ないため、本来はDFのオレゲールにコンバートしてもらった。

ロナウジーニョ

現在最高の選手、生ける伝説を外すわけにはいかない。彼の突破力は大きな武器。

ジョセップ・グァルディオラ

ドリームチーム時代の象徴。中盤の底から決定的なパスを送り出す名手だ。

その他の過去在籍選手（インテル編）：【DF】ミカエル・シルベストル、ダリヴォ・ヴェスト、クリスティアン・パヌッチ、【MF】アンドレア・ピルロ、サブリ・ラムーシ、【FW】エィドリアン・ムトゥ、フリオ・クルス
（バルセロナ編）：【DF】ローラン・ブラン、ファン・パブロ・ソリン、【MF】フィリップ・コク、エドガー・ダビッツ、ガイスカ・メンディエタ、【FW】リヴァウド、ロナウド、パトリック・クライファート

新バージョン＆新カードの秘密に迫る！

BASEBALL HEROES™

ベースボールヒーローズ © 2005 KONAMI

最新バージョンで勝敗を分けるポイントと新カードの情報を、アルカディア読者だけにいち早くお届けするぞ！

ベースボールヒーローズ
■メーカー：コナミ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年11月中旬（稼働中）
■使用基板：ー

Text：たてしゅ

SCOOP!!

12球団の新カードを一部公開！

お勧め戦法　その1

「バントシフト」でプレッシャーをかけろ！

現バージョンが稼動して以来、バントシフトの作戦がより有効になっていることをご存知だろうか？

バントの能力が低いバッターほど、バントシフトでプレッシャーをかければ小フライや空振り（三振）になる確率がグンと高くなるのだ。またスクイズを失敗した場合は、飛び出した三塁ランナーを塁間に挟んでタッチアウトにできることもあるぞ！

バントシフトでプレッシャーをかければこの通り。バントの苦手な選手に小フライや空振りを誘発させて、進塁を阻止することができた。してやったり！

スクイズを外すことができたら万々歳！　飛び出した三塁ランナーも同時にアウトにできれば一気にピンチを脱出、相手監督はさらにガックシ……。

千葉ロッテマリーンズ

昨シーズンに見事日本一になったことから、新たにチャンピオンとプリントされたのが特徴。さらに新人王の久保のカードには、最優秀新人を示すマークも付いているのだ！

オリックスバファローズ

清原と中村の両ビッグネームが注目されているが、ルーキーながら昨年7勝をあげた光原と、内野のレギュラーとして完全に定着した後藤の若手コンビも侮るなかれ！

福岡ソフトバンクホークス

WBC日本代表にも選ばれた和田は、新カードでもさらなる活躍が期待できそう。2005年にゴールデングラブ賞を受賞した大村は、定位置のセンターで使いたい。

北海道日本ハムファイターズ

新カードでもSHINJOの能力の高さは健在。高卒ルーキーながら5勝をマークし、非凡な才能を見せ付けたダルビッシュは、果たしてどんな進化をとげているのだろうか？

西武ライオンズ

昨シーズンに13勝をマークした帆足は注目の存在。ニューヨーク・メッツへ移籍した松井稼頭央の後を受け、ショートのレギュラーに抜擢された中島もぜひ使ってみたい。

東北楽天ゴールデンイーグルス

チーム創設2年目となる今季は野村克也新監督を迎え、巻き返しを図るイーグルス。クローザーの福盛、そして外野守備の要となる関川の両ベテランは欠かせない存在だ。

お勧め戦法　その2

守備体形の穴を見付けて狙い打ちしよう!

一塁にランナーが居る場合は、実際の野球のセオリー通りにセカンド、およびショートの選手が二塁ベース寄りに少しだけ移動する。

そこで利用したいのが、流し打ちと引っ張りの両作戦。広く空いた塁間に向かって狙い打ちをすれば、打撃スキルが低かったり、調子のよくないバッターでも、打球の強弱にかかわらずヒットが出やすくなるのだ。

また打撃力を重視するあまり、専門外のポジションに強打者を守らせているプレイヤーをときどき見かけるが、ハッキリ言ってこれはかなり危険な行為。なぜなら現在のバージョンでは、守備適性やエラー回避、送球などのスキルが以前にも増して重視されているからだ。

この守備の穴を見抜かれて狙い打ちされると、エラーが起こりやすいので非常に危ない。リードしたら、終盤のイニングは面倒がらずに守備固めを実行しよう!

NOTE

・ランナーの有無によって変化する守備位置を見て、より広く開いた塁間を狙い打ちせよ!
・守備適性の無いポジションに居る選手はエラーをしやすい!

流し打ちの得意な右ハッターで、広く空いた一、二塁間を狙い打ちしよう!

専門外のポジションを守る選手のところを狙われると危険! 無理は禁物ですゾ。

お勧め戦法　その3

三塁ランナーが居るときの攻防を制するには?

前述したように、無死または一死でランナーが三塁に居るときは、バントシフトでスクイズをある程度防ぐことができる。しかし、相手が通常のバッティングを選択した場合は、野手の頭上や間をボールが抜けていく可能性が高くなるというリスクもある。攻撃時にランナーが三塁に進んだら、バントと見せかけてミート重視のバッティングでゴロを狙って打つのも面白い作戦だ。

特にお勧めしたいのは、センター返しの作戦。バントシフトのときはファーストやサードはもちろん、セカンドおよびショートもかなり前の方にポジションを変える。つまりパワーの無いバッターでも高いバウンドの打球になればヒット(または進塁打)になる可能性が高くなるのだ!

逆に守備の際は、相手がバントでこないと判断した場合は前進守備を実行したり、VSモードに切り替えて三振を狙っていこう!

NOTE

・バントシフトを使ってくる相手には、センター返しなどの作戦を使用して、野手の頭上や間を抜ける打球を打っていくのが有効だ!!

センター返しで二、遊間を狙え! カードはミート寄りの位置にしておくと、なおよい。

守備の際はバントの能力やランナーの走力、点差に応じて最適なシフトを選択しよう!

阪神タイガース

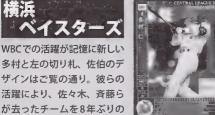
リーグ優勝を示すビクトリーの文字が入った阪神のカード。矢野にベストナインのマークが付いているぞ。また、抑えの切り札、久保田の安定感ある投球は必見だ。

中日ドラゴンズ

とにかくタフな中継ぎのエース岡本と、抜群の盗塁阻止率を誇る谷繁の両選手カードは今なお多くのプレイヤーに支持されている。引き続き新バージョンでも人気が出そうだ!

横浜ベイスターズ

WBCでの活躍が記憶に新しい多村と左の切り札、佐伯のデザインはご覧の通り。彼らの活躍により、佐々木、斉藤らが去ったチームを8年ぶりのリーグ優勝に導けるのか?

東京ヤクルトスワローズ

入団以来4年連続で二けた勝利を挙げている安定感が魅力の石川。そしてベテラン宮本の堅守としぶといバッティングはゲームでも健在。ヤクルトファンならずとも注目!

読売ジャイアンツ

3年ぶりに原監督が現場に復帰! かつて同監督の下で初のシーズン10勝をあげた高橋尚成、そして鉄壁の守備と思い切りのよい打撃が光る仁志の存在は頼もしいはずだ。

広島東洋カープ

昨シーズンは57試合登板した豪腕永川と、見事に打率3割をクリアした尾形。チームは最下位に終わったものの、大活躍を見せた彼らのカードはぜひとも使ってみたい!

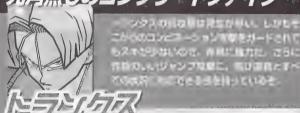
今日の踏み台

現在トップといわれる3キャラクターを徹底攻略！

すべてにおいて最強と言われているSランクキャラのトランクス。近距離戦での安定感とネタの豊富さ次期最強候補の18号。さらにそのコンパチキャラであり、現在も研究の進んでいる17号の強さを紹介。これから始めるプレイヤーは、まずこの3キャラで遊んでみよう。

スーパードラゴンボールZ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年12月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:FAG
協力:kon、川原、kira

死角無しのコンプリートファイター

トランクス

ジャンプ強攻撃で空中戦を制せ

トランクスはジャンプの軌道が低く、相手に向かって跳び込みやすい。相手が飛び道具を撃った直後に跳び込んでも、一気に間合いを詰められる。そのときにジャンプ強攻撃がヒットすれば連続技につなげることができ、大ダメージを与えられるぞ。さらにジャンプ強攻撃は攻撃判定が大きいので、空中での混戦時といった場面で打ち勝つことが多い。舞空術を織り交ぜて飛び込みを活用していこう　また、相手にラッシュをかけられている場合に、バックジャンプ強攻撃で連係に割り込むのも有効だ。

中間間合いからジャンプ強攻撃で跳び込み、連続技を狙おう。

割り込み困難な驚異の連係

弱弱強強のコンビーネーションは、最後の強にキャンセルをかけられる。スキの無いホーミング弱につなげよう。コンビネーションをガードされた場合には、ホーミング弱をガードでキャンセルしよう。再度、弱弱強強で相手を固められる。弱弱強強の最後の強をジャストヒットさせた場合とレーザーソードのスキルを持っている場合には、相手のガード硬直が伸びるため、ホーミング弱まで連続ガードになる！　ジャスト強攻撃がヒットした場合はホーミング弱が連続ヒットするので、ヒット、ガードにかかわらず狙っていこう。

弱弱強強のコンビネーションがガードされたら、ホーミング弱でキャンセルして再度ラッシュをかける。

ホーミング弱をすぐにガードでキャンセルしよう。弱攻撃ボタンとガードボタンを同時押し連打がやりやすい。

回避不能!?　高性能飛び道具

クレッセントウェイブは発生が早く、追尾性能の高い飛び道具。弱は横に判定が長いので、横歩きでは回避できない。逆に強は縦に判定が長い。よって、ジャンプ、ハイジャンプでの回避は不可能。弱強同時押しは発生が遅くなるが、弱と強のクレッセントウェイブを同時に出す2ヒット技になる。撃った後に硬直時間があるので、クレッセントウェイブを追いかけて攻撃という使い方はできないが、遠距離でのけん制においては抜群の性能を誇っている。相手の回避行動を制限し、そのスキにホーミング攻撃で接近して一気に攻め倒そう。

弱と強を使い分け主導権を握れ！

弱のクレッセントウェイブは横に長い分、障害物に引っかかりやすい。障害物が少ない場所に誘い出し使っていこう。

弱と強を交互に使えば、相手の動きを止めることができる。すべての間合いで主導権を握れるのがトランクスの強さだ。

はみ出し元気玉 **ジャストヒットとは?**:悟空、悟飯、トランクスの3人は、特定のコンビネーション攻撃の最後の技を一瞬遅らせてヒットさせることで、追撃が可能な特殊やられ状態を誘発できる。これがジャストヒット。悟空は弱強強、悟飯は弱弱強、トランクスは弱弱強強だ。悟空と悟飯は成功すると爆発エフェクトが入り、トランクスはキリモミ状態にはならずに相手が吹っ飛ぶ。

コンボ解説

トランクスのコンボは、簡単ながら大ダメージを期待できるものばかりだ。しかもジャストヒットを絡めたコンボにすれば、さらに強力になるぞ。

①基本コンボ

強強→(キャンセル)スラッシュブレイク

強強のコンビネーションから、超必殺技のスラッシュブレイクをつなげるコンボ。お手軽なコンボながら、ある程度ダメージが期待できるので積極的に狙っていこう。トランクスの強攻撃の発生は決して早い方ではないが、リーチが長いので、相手のスキを見逃さずたたき込めるようにしよう。

トランクスは手数が多いので、超必殺技ゲージがたまりやすい。常時狙っていける連続技だ。

攻撃力アップとレーザーソードのスキルがあれば、コンボ1セットでこのダメージ!

②実戦大ダメージコンボ

ジャンプ強攻撃→ダッシュ弱攻撃→ホーミング弱攻撃→(下降中)強攻撃→ダッシュ強攻撃→強強→(キャンセル)スラッシュブレイク

ジャンプ攻撃がヒットすれば、相手を浮かせるダッシュ弱攻撃がつながる。この技で相手を浮かせ、コンボをたたき込むのだ。ホーミング弱攻撃ヒット後にジャンプボタンで下降をして強攻撃をヒットさせよう。

ジャンプ攻撃からダッシュ弱攻撃を最速でつなげる。練習してタイミングを覚えよう。

浮かせからのコンボで大ダメージ

下降中の強攻撃は、少し前に移動して相手が腰の下くらいの高さに落ちたところで出そう。

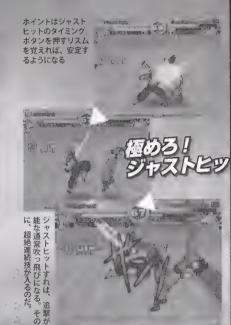
③ジャストヒットコンボ

弱弱強強(ジャストヒット)→(キャンセル)ホーミング弱攻撃→ダッシュ弱→強強→(キャンセル)スラッシュブレイク

全キャラに共通してヒットする連続技。しかしキャラの当たり判定が小さい悟飯、クリリンには最後のスラッシュブレイクが当たらない場合がある。ジャストヒット後はすべて最速のタイミングで入力すればOKだ。

ポイントはジャストヒットのタイミング。ボタンを押すリズムを覚えれば、安定するようになる

極めろ! ジャストヒット

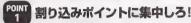
ジャストヒットすれば、追撃が可能な通常吹っ飛びになる。その後に、超絶連続技が入るのだ。

お勧めスキル

トランクスの「レーザーソード」は強力なスキルだ。攻撃力増加に加えて、相手のガード硬直を大幅に伸ばす性質がある。また、攻撃力アップのスキルを選択していれば、攻撃力が倍に跳ね上がり、攻撃面が大幅にパワーアップするぞ。さらに飛び道具を打ち消す効果もある。これらの性質は剣を使う必殺技にも依存する。

回避が難しい飛び道具も真っ二つ。スタイリッシュバスターならサイコキネシスも相殺する。

サイクロンブラストもお勧め。壁やられ後の連続技に組み込もう。割り込みにも使えるぞ。

vsトランクス

POINT 1 割り込みポイントに集中しろ!

トランクスの弱弱強強からの連係の割り込みポイントはホーミング弱の後の弱攻撃だ。発生の早い超必殺技などを使おう。

ガードしてもケズられるわけではないので、落ち着いて割り込みに集中しよう。相手を焦らせることが重要だ。

POINT 2 有効な対策スキルは?

強力なトランクスの連係に有効なのは、ガード状態から反撃できる「ガードキャンセル」のスキルが有効だ。

ガードキャンセル必殺技で切り返せ! 逆にガードキャンセルで出せる強力な必殺技が無いキャラは相当厳しい。

はみ出し元気玉 **トランクスお勧めスキルツリー**:ここではトランクスのお勧めスキルツリーを紹介しよう。「攻撃力アップ→レーザーソード→サイクロンブラスト→シールドスプリント」の順でスキルを獲得していこう。また、コンボを安定させたいならスピンブレードを選択してもいいぞ。

コンパチ姉弟を使い分けろ！

[illegible]

18号

相手に近付くためには？

18号の近距離におけるラッシュは、ガード困難な上にループをするので非常に強力だ。その得意間合いである近距離戦に入るための立ち回りをまずはマスターしよう。

飛び道具が強いこのゲームでは、正面からの直線的な動きで接近するのは難しい。飛び道具を横歩き、または横ダッシュで回避しながら相手との距離を詰めよう。ある程度距離を詰めたら、発生の早いホーミング強攻撃で相手のけん制をつぶしていくのがいい。間合いを離そうとする相手には、ホーミング弱攻撃が有効。動こうとする相手にヒットすることが多く、ヒット後に追加投げで相手がダウンするので、起き攻めが仕掛けられるぞ。

飛び道具は横に歩いて避ける。たまに、相手のホーミング攻撃をつぶすための弱攻撃を出すのを忘れずに。確実に間合いを詰めるのが重要だ。

遠距離から プレッシャーを かけろ

遠距離戦で無駄なダメージをもらわないことがポイントになる。

ホーミング弱攻撃はヒット時のリターンが大きい。積極的に狙っていこう。

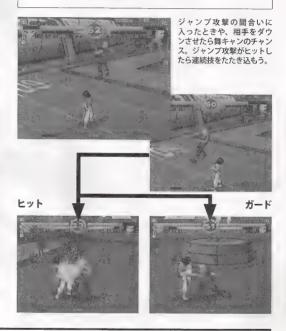
舞キャンから大ダメージを狙え！

相手に接近することができたら、18号の本領発揮だ。相手に向かってジャンプし、頭上付近でジャンプボタンを押して舞空術で停止する。そしてすぐにジャンプボタンを押して下降と同時にジャンプ弱攻撃を出す。これが「舞キャン」と呼ばれるテクニックだ。舞キャンによって、ガードを前後に揺さぶることが可能となる。相手がガードの前後を切り替えるにはガードボタンを一度押し直さなければならないので、そこにスキが生じる。ジャンプ弱攻撃の発生が早い18号はこの舞キャンが強力な武器になるのだ。

ジャンプ弱 → ダッシュ弱⇒弱強⇒弱強⇒弱強⇒ホーミング弱⇒弱強⇒ホーミング弱追加投げ

ガードされた場合 → 弱弱強⇒ホーミング弱

ジャンプ攻撃の間合いに入ったときや、相手をダウンさせたら舞キャンのチャンス。ジャンプ攻撃がヒットしたら連続技をたたき込もう。

17号

防御面の特性

18号と17号では、ライジングサンからの追撃が可能な分、18号の方が攻撃面では上だが、防御面では17号が優れている。その理由は基本防御力が17号の方が高いことと、キャラ重量が軽量級である18号に対して17号は中量級となっていること。そのため連続技が入りにくくなっているのだ。

軽量級の18号が浮かせ技をくらうとこのくらいの浮きになるが……、

分かりづらいかもしれないが、中量級の17号の浮きはこのくらい。スキルで重量アップを取るとさらに防御面が強化される。

奥の手「エネルギーフィールド」

17号の象徴というべき技が、レベル3超必殺技の「エネルギーフィールド」。この技は発生時に無敵時間があり、攻撃発生が早い。加えて攻撃判定が広く、ガードされても17号が先に動ける、といいことずくめ。あらゆる状況で使えるエネルギーフィールドは、17号の勝利への重要なカギとなる技である。

エネルギーフィールドは、自分より低い位置にいる相手にヒットさせると段数がアップする。状況によってはここからの追撃も可能だ。エネルギーフィールドがガードされた場合には、スキル技であるガード不能のインフィニティブレイクが確定でヒットするぞ。

はみ出し元気玉 **18号お勧めスキルツリー**:続いて18号のお勧めツリーを紹介していこう。18号は「攻撃力アップ→ライジングサン→インフィニティブレイク→浮かせアップ→アーマーストライク」。継承スキルは遠距離戦を補える「インターラプター」、ライジングサンが有効活用できる「ガードキャンセル」がいい。

コンボ解説

17号と18号共通コンボから、超必殺技を絡めたキャラ別コンボを紹介。舞キャンから連続技を極めて、史上最強の人造人間を目指そう。

①共通基本コンボ

ジャンプ弱→ダッシュ弱→ホーミング弱→（舞空術解除〜下降中）ジャンプ強→ダッシュ強→弱強→（キャンセル）ホーミング弱追加投げ

全キャラに入る共通コンボ　舞空術解除からの下降中ジャンプ強の当て方は、相手キャラにより空中で移動するタイミングが少し変化する。このほかにも、弱弱強からキャンセルでサベッジコンボにつなげるお手軽コンボもある。

弱弱強〜サベッジ。弱攻撃を相手のホーミング攻撃に合わせたときなど、狙う機会は多い。

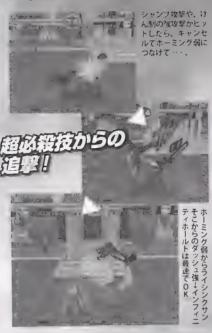
ホーミング弱追加投げて締める連続技は、その後起き攻めか可能。再度舞キャンから連続技を狙おう。

②18号実戦大ダメージコンボ

強攻撃→（キャンセル）ホーミング弱→ライジングサン→ダッシュ強→インフィニティホールド

18号の超必殺技であるライジングサンは17号とは性質か違い、ヒット後に追撃をすることが可能になっている　これはそれを利用したコンボた　また、ライジングサンをガートキャンセルや割り込みなど単発て使ったときにも、このコンボにつなげていこう。

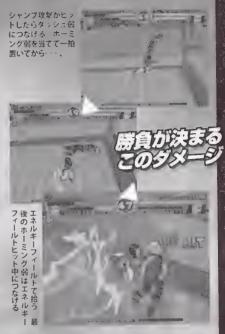
シャンフ攻撃や、けん制の強攻撃かヒットしたら、キャンセルてホーミング弱につなげて・・・、

ホーミング弱からライシンクサン　そこからのダッシュ強→インフィニティホールトは最速てOK

③17号実戦大ダメージコンボ

ジャンプ弱→ダッシュ弱→ホーミング弱→エネルギーフィールド→ホーミング弱→追加投げ

エネルキーフィールトを絡めた、人造人間17号の大タメーシコンホ　ダッシュ弱て浮かせてからホーミング弱を当て、相手を自分より低い位置に落とす。これにより、エネルギーフィールトヒット後に追撃か可能になるのだ　きっちり決めれは体力の7割近くを奪う。

シャンフ攻撃かヒットしたらタッシュ弱につなける　ホーミング弱を当てて一拍置いてから・・・、

エネルキーフィールトて拾う　最後のホーミング弱はエネルキーフィールトヒット中につなける

お勧めスキル

18号と17号の弱点は、遠距離戦で頼れる技が無いことだ。そこで、飛び道具系のスキル「フレックスレーザー」、「インターラフター」を継承すると立ち回りが強化されるぞ。

システムスキルでは「ガードキャンセル」からのライジングサンが強力。18号にとってはぜひ継承しておきたいスキルだ。

遠距離でのけん制のほか、ダッシュ弱で浮かせてからのコンボにも使えるフレックスレーザー。

ライジングサン後の追撃が強い18号は、カートキャンセルと相性か抜群　形勢か一気に逆転する

vs17号&18号

POINT 1 遠距離戦で封殺を狙え

17号と18号はループする起き攻めと発生の早い弱攻撃を持っているので、接近されてしまったら成す術が無い。しかし、遠距離で撃ち合える飛び道具を持っていないので、連射力がある飛び道具なら接近される前にダメージを与えることができる。強引に間合いを詰めてくるようだったら、ホーミング攻撃で追い払い、距離を保つのが有効な戦術だ。

POINT 2 舞キャンラッシュを回避するには？

もしも接近されてしまったら、恐怖の舞キャン連係が襲い掛かってくる。この連係に割り込むのに一番有効なのは、システムスキルの「アーマーストライク」。ジャンプ攻撃に合わせてダッシュ攻撃を出せば、こちらはのけぞらずに相手に浮かせ攻撃をヒットさせることができるぞ。また、全キャラ共通でバックジャンプ弱攻撃はリスクの低い回避行動だ。

はみ出し元気玉 **17号お勧めスキルツリー** 最後に17号のお勧めスキルツリーを紹介「攻撃力UP・サラウンドアタック・攻勢ゲージUP・浮かかせUP・アーマーストライク」だ。これ以外にも継承スキル「スーパーキャンセル」を会得していれば、アベンジングホーク・（スーパーキャンセル）エネルギーフィールドの連続技が可能になる。

強戦法対策&不思議な現象を追跡!

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年10月26日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利／不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「ふっ飛ばし攻撃」→「E」という略称を使用している場合があります。

先月に引き続き、今月もQ＆A形式で『KOF』の気になる点を解決だ。基本的な疑問はもちろん、かなりマニアックな部分にまで踏み込んだので、知っているのと知らないのとでは大きな差が出るハズ。システム面についても、今まで納得いかなかったことが明らかになること間違い無し!

インプレッション!

稼動からかなりの時間が経過した、シリーズ最新作『KOF XI』。今でもやり込んでいるプレイヤーはさすがにうまい! 自分のチームの中で狙うべきことと、キャラクターの役割をはっきりさせ、戦略的に動かすさまはまさに圧巻!!

展開が早いゲームなのでミスをしやすいが、今回のQ＆Aの知識を頭に入れれば緊急回避に関する事故は減らせるはず!

重要なシステムネタ満載

『KOF XI』Q&Aスペシャル vol.2

意外に(笑)好評だった前回に続き、今月もQ&A形式で疑問を解決していこう!

Q 起き上がりなどに、リバーサルで通常投げは出せないはずですが、たまに起き攻めを投げる(投げられる)ことがあります。なぜですか?

A 本作では起き上がる側が最速で通常投げを狙っても、通常技が出てしまうためリバーサルで通常投げを行なうことができません。ただし、キャラを倒した後に控えのキャラが出てきて着地したときは、動けるようになると同時に通常投げを狙うことができます。

ここで注意点を。この後のＱ＆Ａで触れている、「ガードしかできないタイミング」で相手が“レバーを前に入れて”通常投げを狙っていると、重なっている攻撃はヒットする。出現後の通常投げが決まるのは、攻めている側が出現するキャラの着地点を狙って、歩きやダッシュなどで裏表の二択を仕掛けた状況。この場面では、キャラが着地する直前まで移動に時間を使うので、しっかり攻撃を重ねることが難しいためだ。

相手にダウンを奪われたときに近付かれると通常投げを狙いたくなるが、その選択肢は危険。起き上がり後は最速で通常投げを出せないため、起き上がりに通常技が出てしまい、相手の攻撃をくらってしまうぞ。

キャラが倒されて控えのキャラが出現したときならば、状況にもよるが通常投げを狙うのもまずまず有効といえる。

Q オズワルド戦が苦手です……。ジャンプＣのめくりや、リーチの長いしゃがみＤを防ぎ切れずに、連続技をくらってしまいます。何か対策があれば教えてください。

A ジャンプＣは……残念ながら頑張ってガードするしかありません。ただし、しゃがみＤには対策があります。しゃがみＤの１段目をガード時に、ガードキャンセル前転をしましょう!

１段目ガード時のGC前転は、相手がしゃがみＤ（１段目）→➡＋Ａと連係させても、しゃがみＤで止めても反撃可能なためオススメ。しゃがみＢ～しゃがみＡ～しゃがみＤなどの連係に狙っていこう。

オズワルドのしゃがみＤには、ガードキャンセル前転を積極的に狙い、反撃を決めていこう。

Q 牙刀の零牙をしゃがみガードすると、ガード方向の切り替えが間に合わないためにクイックシフト→ジャンプ攻撃が確定すると聞きました。ほかにもこういう技はありますか?

A 最近一つ発見されました。これも牙刀の技ですが、強震牙の追加入力技である強突牙をしゃがみガードさせた後に、クイックシフトからジャンプ攻撃を出すと立ちガードが間に合いません。

零牙は暗転するため立つ猶予があるが、強突牙は暗転しないため強力。零牙と同様、ガードさせた瞬間にクイックシフト→出現するキャラが裏に着地できるなら、裏回りからの下段攻撃も狙える。かなり実戦的だ。

強突牙をガードさせて、クイックシフトでガードを崩そう。相手が慣れていなければ、ほとんど決まる。

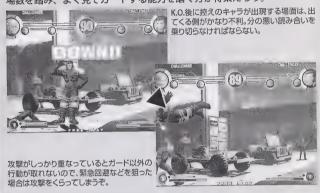
ゲー事典XI 「KOF XI」を1.1倍楽しく遊ぶ方法:キャラクター選択画面で、スタートを押しながらレバーを上に入れるとキャラクターがランダムで決まるルーレットが始まり、スタートを押しながらレバーを下に入れると、チーム単位でランダムで決まるルーレットが始まる。リーダーを決めるときにスタートを押すと、リーダーがランダムで決まるルーレットが始まる。(次のページに続く)

Q キャラをK.O.されて控えのキャラが出現したときの、ガード方向が分かりにくい攻めが苦手です。緊急回避で避けたいのですが、いつも失敗して攻撃をくらってしまいます。何とかなりませんか？

A この場面で緊急回避はNGです。K.O.後に控えのキャラが出現してくるときには、「ガードしかできない時間」があることが分かりました。この「ガードしかできない時間」に攻撃が重なっているときに緊急回避を入力すると、攻撃をくらってしまいます。

補足すると、ジャンプ攻撃によるめくりや通常技を毎回完璧に重ねるのは難しいため、緊急回避を使って逃げるという選択肢もそれほど悪くない。しかし、相手がしっかり攻撃を重ねてきた場合にはくらうことを考えると、場数を踏み、よく見てガードする能力を磨く方が得策だろう。

K.O.後に控えのキャラが出現する場面は、出てくる側がかなり不利。分の悪い読み合いを乗り切らなければならない。

攻撃がしっかり重なっているとガード以外の行動が取れないので、緊急回避などを狙った場合は攻撃をくらってしまうぞ。

Q 相手が地上技を空振りしたところにジャンプ攻撃を当てたはずなのに、なぜか空中やられになってしまい連続技を決められませんでした。あれは何ですか？

A 京の遠距離立ちDやテリーの地上Eなど、見た目に少し浮いた状態で攻撃を繰り出すものは、攻撃をくらうと空中やられになります。そのため連続技をくらわないし、足払いなどを避けながら攻撃できます。

特筆すべきは、クラークの近距離立ちD。何とボタンを押した次の瞬間には空中判定。起き上がりや、ジャンプ攻撃×nという連係に近距離立ちDで暴れると、つぶされても空中やられなのでローリスクなのだ。

クラークの近距離立ちDは、出始めから途中まで空中判定になっており、腰から下が無敵になってるぞ。

Q ジャッジメントインジケーターで判定負けすることが多々あります。何か駆け引きのみたいなものはないのでしょうか？　体力で勝ってるのに試合で負けると悔しいんです!!

A リーダーキャラの攻撃は、ゲージの傾きが1.5倍になります。そのため、リーダーキャラはジャッジメントインジケーターが気になる後半戦で活躍させるといいかもしれません。

ゲージが1.5倍傾くというのはGC吹っ飛ばしにも適用される。終盤戦ではパワーストックがたまっていることが多いため、試合終了間際にGC吹っ飛ばしでジャッジメントインジケーターを稼ぐのもアリだ。

リーダーGC吹っ飛ばし攻撃をくらえ！　残りタイムが少ないときは、コレが結構効きます（笑）。

Q 牙刀が強くて困っています。必殺技の種類が多い上に性能は優秀だし、何か欠点は無いんでしょうか？　せめて牙刀の弱点を知って、気持ちを落ち着けたいです。

A 牙刀はホント強いですね。パーフェクトな漢（オトコ）に見える牙刀ですが、実はほかのキャラには無い弱点を持っています。その弱点とは、"牙刀のみ後転の出始めに無敵が無い"ということです。

後転に無敵時間の無い牙刀は、連係を後転で抜けにくい。また、めくりジャンプ攻撃を牙刀が緊急回避で逃げようとした際に後転と認識された場合、無敵の無い後転にジャンプ攻撃が当たってしまうことになる。

クーラの遠距離立ちBをガードした後に、後転で間合いを離そうとすると……。意外な弱点だ。

Q 相手に攻められているときに緊急回避で逃げようとして、近距離立ちAなどが暴発してしまうことがあります。ちゃんと入力しているつもりなのですが……同時押しの受け付けがシビアなんでしょうか？

A このようなシーンはよく見かけます。実は最近になって、緊急回避できない状況というのがあることが分かりました。その状況とは、しゃがみ状態で攻撃をくらった後です。質問の状況は、それが原因かもしれません。

本作では、しゃがみ状態で攻撃をくらった後に、動けるようになってからも1フレームだけ緊急回避ができない時間があることが最近判明した。そのため、しゃがみ状態で攻撃をくらって緊急回避しようとすると、先行入力で通常技の入力として受け付けてしまうため、技が暴発する。

オズワルドの小ジャンプCを中段気味に出され、しつこくまとわり付かれたときなどにありがち。しゃがみ状態で打点高めのジャンプ攻撃をくらった後に緊急回避しようとして、通常技が暴発するケースが多い。立ち状態で攻撃をくらった後や、しゃがみガードした場合は緊急回避できるので、しゃがみ状態で攻撃をくらった場合のみ注意すべし。

素早い中段攻撃を連続して出されると非常に見切りづらいため、思わず緊急回避で逃げたくなる状態だが……、

文中で述べたように、しゃがみ状態で攻撃をくらった後は最速では緊急回避が出ない。通常技が暴発してしまうぞ。

その暴発のせいで、連続技をくらってしまうこともあり得る。局地的なネタながら、知っておくに越したことは無い。

ゲー事典XI　（前のページの続き）オーダーセレクト画面でスタートを押しながら決めると、キャラクターの順番が相手に分かるようになる。また、リーダーを決めた後、キャラの順番を決める画面に移る前にABCボタンを同時押ししておくと、素早く上のキャラから1～3番に決まるため、少しだけキャラの順番を決めるのが楽になる（笑）。これは意外と楽なので、一度知ってしまうとクセになるぞ！

渡る世間は鬼ばかり。次々と撤去されつつあるアヴァですが、今月も頑張ります。

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発売日：2005年8月上旬（稼働中）
■使用基板：TRIFORCE
Text:三番町鍵争奪組

今回は締め切りの関係で、デッキコンテストの発表は1回お休みします。Q＆Aコーナーに博多リポート、トピックスなどでお送りしよう。

今回はピヨズリQ＆Aコーナーやよりどりコラム拡大版、博多リポートなどなどをお届け。第4回デッキコンテストの"W版27枚以上"は次回発表します。いっぱい来ておりますよ～。

ちなみに、その、遺憾ながら、もしかしたら本誌連載もボチボチ最終回になるかも。でもイベントが続く限りリポートは掲載していきますので、ドシドシ参加してね！

ピヨズリが教えちゃる

Q. [illegible]

A. 答えはYESや。【イカロスウイング】はみ～んな昔お世話になった良カードやな。旧枠、新枠、弐枠の3枚セットを送っちゃる。このテの質問は今回限りやで。

Q. [illegible]

A. ワイに関しては自慢やないが絶無や。けど、あの2人は失敗談の宝庫やな。順に答えてもらおか。まあ、本当にやらかしたのはアルカの中の人ちゅうことで、だれなのか予想するとおもろいかもな。

●ケンジ：俺はデッキをよく忘れるんだよな。同じお店に2回連続で忘れて、運良く2回とも見つかったものの、その週に別の店に忘れてロストしたぜ。長年育てたICまでなくしたからな～。かなりヘコんださ。あとちょっとで移動モーション変わりそうだったのに……マジやめようかと思ったほどだぜ！ ちなみにVer1.30の頃の話な。

●ヒナコ：前の戦闘で【瞳のアルベール】に【心眼】ついたのをしっかり確認したのに【黒の称号】付けて攻めちゃったり、【ガルダ】＋【名刀の波紋】で先制付かなくて大騒ぎしたり……カードの効果って忘れちゃうわよね。あと、聞いて聞いて～！ 35/35の【ディナセーバー】をホルダーから6マスのところに配置して、【冥槍クロノ】と【冥魔ボロン】までバッチリ置いて興奮気味に攻めたの。でも、ディナちゃんが7マスのところにいたみたいで……裸戦闘。しかも称号戦だったから20ポイントが筐体に吸われちゃった。ひどい～（つД｀）

Q. [illegible]

A. 基本的にはエサモンスターの属性で変わるんや。でもホントにそうなのか突っ込まれるとちと自信ないんで、開発・藤澤氏に答えてもらったで。

●藤澤：顔モデルは全部で6種類あります。【キマイラ】本体のつるっとしたデフォルト顔が1種類、食わせたカードの属性によって色が変わる、黄、青、赤、緑の4種類、そして珍獣族の場合だけ属性を無視してピンク色のかわいい感じの顔になります。

よりどりコラム

Key of Application
運用の方程式
2色移動モンスターについて

さてさて、皆さんの最近のテンションはいかがでしょうか？ やっとまとまったヒマができたのでモリッと遊ぼうと思ったら、なんか近場の2件から93/100（UC）でした（つД;）

Text:C・LAN

2色4マスモンスター

2色4マス移動モンスターを選ぶ際には基本値以外にも着目している点はいろいろとある。まず、避け無効持ちの確保。『弐』以降は支援モンスターのスロットが狭まったおかげで厳選の必要が出てきた。あくまで主観だが、デッキを作ると優先度の関係で避け無効支援が入らない。支援と能力持ちの働きは必ずしも一致しないが「避けを残されてもいい」点は同じということで納得している。【ケンタウルスベル】は必ず入り、サブに【アラクノフォビア】を採用していなければ【フリーキィー】も入るパターンが多いだろうか。また、6種類の2-2は必ず1枚以上投入し、支援モンスターも含めて6通りを動けるカードを可能なら各3枚（4マス移動なら2枚でも可）。あと、モンスターに限らず等価交換カードを3枚。駆け足だが自分の中で決めていることをいくつかピックアップしてみた。

支援モンスター

高速型のデッキを組む場合、適正の支援モンスターは5～6枚と考えている。最低限確保したいのは"先制×2、確率避け、耐久＋9、即死無効"。すでにこれで5枚に達し、プラス攻撃値＋10、【隼丸】のどちらか（あるいは両方入れて先制か耐久上昇を抜く）というパターンが多いだろうか。先制はもちろん攻＋3がつくもので、【AI】と【フェレット】を1枚ずつ入れることがほとんど。攻・耐＋10・9は、避け無効or即死無効のほうが万能なカードだが、経験上"この【グリゲーター】が【ブラッギス】なら守れたのに"という状況のほうが目立ったため必ず入れるようにしている。攻撃＋10も同様の理由からなるべく入れたい。先制型デッキの場合は先制を1枚に減らし、【ヤドカリン】が入る。問題となるのは色のバランス。笑い上記の確定させる5枚は複数の選択肢があるため、最後に候補を決めている。

主観採用枠：2色4マス移動モンスターの定番（2-2）

●黄＋青

本命 / 対抗

ほとんどの場合が【Mrジェントル】。【チャリオ】や【カメボボン】を投入した記憶はほとんどなかったりします。

●黄＋赤

本命 / 対抗

一応二つ挙げたが【ストラグラー】が鉄板。攻撃値20いけは御の字。次点はお猿より【ヘブンタウルス】のほうが多いかも。

●黄＋緑

本命 / 対抗

【フリーキィー】

これらは両方1枚ずつ入ることも多かったりする。となれば避けは【ハコリス】ではなく【トットー】で決まり。

●青＋赤

本命 / 対抗

[illegible]で【[illegible]世の歩兵】2枚という前提ならこのどちらか。【ユキ・タルマン】が欲しいデッキはあまり作らないなぁ。

●青＋緑

本命 / 対抗

[illegible]【ナイトキャット】を採用。[illegible]によっては【ルーン】。ほかのカードは[illegible]しか採用していない。

●赤＋緑

本命 / 対抗

[illegible]は確定で【ケンタウルスベル】。【カメボボン】同様、【ゼノ】入りデッキは個人ではほとんど作っていない気がします。

鍵聖戦！トピックス VOL.4

なんや懐かしい気もするコーナーやな。しっかり目え通してや!

TOPIC1 【瞳のアルベール】VS【バルキリー燕】

解決速度の妙がさまざまな効果を引き起こす【瞳のアルベール】、【バルキリー燕】によって破壊された白支援は記憶するか？　という議題です。結論から言うと、しっかり記憶します。【かすめ取り】された支援も同様です。余談ですが【バルキリー燕】や【カードブレイク】での破壊カードは【破壊の業火】などの破壊とは異なります。ご存知の方は多いと思いますが、正確には"戦闘から除外"されるだけです。

TOPIC2 【不死鳥天舞】の連続使用条件

2回使用でドローできる【不死鳥天舞】ですが、戦闘や支援を絡めた場合はどうでしょうか？　【ピノ】で移動後【ピノ】で侵略、というような場合です。効果をよく見ると"行動中"とあります。戦闘に入るとこの条件からは外れてしまいます。まあ、もし可能でもやはり微妙な気はしますけどね。

条件	結果
移動 or 配置×2	成立
移動 or 配置＋戦闘	不成立
戦闘＋戦闘支援	不成立

TOPIC3 2-2移動と3-1移動の有効度の違い

同色マスが3マス以上続く場所は、図書館（朝）、試練の塔（夕）、月光の庭園（昼＆夕）の4マップのみ。それも各1カ所ずつしかありません。"緑緑無緑"のような場合もありますが、やはり3-1より2-2のほうが4マス動けるパターンが多くなっています。3-1よりも2-2を優先して採用するのがオススメです。

魔導の世界へようこそ！ in 博多リポート!!

九州地区での開催は6回目となるイベントでも、博多は初上陸！　まー、二駅先の福岡とあんまり変わらんじゃんとは言うなかれ。

今回の「魔導の世界へようこそ!」はクラブ セガ博多にて開催！　地元のプレイヤーを始め、約50名が参加してくれた。残念ながらデザイナー田口氏が高熱を出してしまい欠場。代わりに西村ケンサク＆しもでんがボイスパ君ややられの美学などでお茶を濁させていただきました。

第一部はうろ覚絵、拡大クイズ、ジェスチャークイズ、ネタトレード、福袋ジャンケンと人気コンテンツを開催。楽しんでいただけたでしょうか？

第二部はディレクターの銀河一強い男・小早川氏も参加。今回は結構調子良く、6割勝利の結果で面目躍如の結果となりました。

会場とケンサクを一番沸かせた【スタッフスポークス】のジェスチャー。素早い手の振りとカリバーデッキを披露してくれた「きのこ」氏。

銀河一の男が博多で大暴れ！　初速はいまいちだったが、プレイヤーから逆デッキ診断をしてもらい（笑）、見事に勝ち星を築き上げた!!

おまけ

コックぱりのフリーシャドーをリア小職業とする、機雷駆除船の艦長もイベントに参加！　いろいろ問題が出そうなので、船名と目線は隠して掲載。第二部では誌面に掲載できない名前で参加してた恥漢者トーマスがちゃっかり写っていたので一緒に掲載（笑）

続・ジャンプー絵馬

錦織君ごめん。余裕で締切に間に合ってたのに、アフロズのエセアヴァっ子・柵太郎の投稿ストックに紛れ込んで見落としてました。ちゃんと【千年の王（幻影）】をお送りしますので、もうちょっと待ってくださいね。

アヴァロンに関するすべてのあて先はこちら

■お手紙
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン・アルカディア編集部
『アヴァロンの鍵』係

■e-mail
avalon@arcadiamagazine.com

※どちらへの応募・投稿でも、あなたの住所・氏名・P.Nを書いてくださいね。

最後の最後は知識が勝敗を分ける!!

やり込みが深まる一方の剣サム業界。その中で頭一つ抜けるために必要なのは、やはり最新の知識。この記事を参考に自分なりの戦法を開発すれば、さらなる勝率アップ間違い無し！

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月14日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:猫@来栖

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

上位キャラをさらに強く!! 最新テクニック紹介

相変わらずダイヤグラム上位五強は揺らぐ気配が無い。特にミナ・閑丸・火月の3キャラは使用人口も増えたこともあり、ネタがもりもり増加している。使い手でないプレイヤーもこれら強戦法への対処は必須。まず「何をされているか」を知ろう。

起き攻め拒否で防御力アップ!! 真鏡名ミナ（まじきな みな）

ゲージがたまっていないときのミナは、近距離でダメージソースになるものが少なく、押し切られてしまうことも多い。また、ほかのキャラでも当てはまるが、一度起き攻めをしのぎ損ねるとそのままの勢いで一本取られてしまうこともある。

そこで活躍するのが「ウミチムンの怒り」や、「シニマブイの嘆き」などの移動系必殺技。不利な状況で相手に付き合わず、徹底的に拒否して距離を取れば、常にミナ優勢で試合を運べるぞ。

「ウミチムンの怒り」は重ねられた攻撃をスカして逃げることができる。また、ガードされにくいという利点もあるぞ。

「シニマブイの嘆き」は、反対側に逃げつつ弓矢が当たれば武器飛ばし技までつながる。むやみには出せないがアクセントに。

ローリスクな二択で攻め立てろ!! 緋雨閑丸（ひさめ しずまる）

閑丸は最近、ミナに次いで使用人口を増やしている。キャラクターの潜在能力に、やり込みがようやく追い付いてきたのだろう。

閑丸といえば鬼の択一攻撃。これまではヒット確認が困難で、中段の雷雨をガードされたら大事故となるために使いづらい要素があった。しかし、今は中下段ではなく表裏の二択の時代。小雨後、落下からのローキックによる攻撃はヒット確認しやすく、本人さえ分かりにくい極悪二択攻撃となる。

傘を広げた状態の閑丸は、当たり判定の小ささと、ジャンプ強斬りの強さで手が出しにくい。これで相手の真上に停滞し……、

落下→着地で➡＋Dを出す。下段攻撃の上、表か裏か分からない強力二択。しかもガードされてもローリスクといいことずくめ。

弱斬りの神性能を知れ!! 風間火月（かざま かづき）

火月のダッシュ弱斬り（通称斬影拳）は判定が強い上に発生が早く、ガードさせて有利という優れた技。これは立ち回りでも起き攻め時でも、非常に有効な武器となる。

立ち回り時には、ガードさせてから投げと連斬で二択を掛けて攻めを継続できる。起き上がりに重ねたり、ダッシュ弱斬りがカウンターでヒットしていた場合は、何と連斬入り込み技がつながるのだ。アクセントとして連係に加えると強力な技だ。

斬影拳は相手のジャンプをくぐったときなどに出せば自動的に相手方向に攻撃する特性を持つ。背面ヒットなら連斬確定だ。

起き上がりに、ジャンプ強斬りを重ねるのは有効な戦法。この技は表裏が見えにくく、当たれば大ダメージ確定だ。

10割持っていく!? 飛び道具一閃の驚異の威力

超威力を持つ新ネタが発覚!! はたして有効活用できるのか？

これまで今いちパッとしなかった零スピリッツの評価が、グンと上がる可能性を持つ新ネタを発見（ちなみに「天」でも使用可能）。何と一閃を発生させたときに飛び道具が出現していると、一閃の威力が跳ね上がるのである！　多段飛び道具なら、その1ヒットの度に一閃の威力が入るという恐ろしさ。多段飛び道具を持っているキャラの使い手はぜひ一度試してほしい。

「天」の天草で怒り爆発時に強死霊刃（遠距離モード時⬇⬅➡＋強斬り）を撃ち……、

すかさず一閃！　強死霊刃の威力が爆発的に上昇。何と相手の体力10割を一気に奪う。

零スピリッツで使用してみる 威力はあるが、どう当てる？

零スピリッツの無の境地時に、この技を使って相手を即死させることができるレシピも多い。しかし、問題はどう当てるかだ。

例えば、天草は多段飛び道具を持ち、ジャンプ強斬りカウンターヒット確認から無の境地を発動することで、9割ほどの体力を奪える。しかし、ゲージを瞑想に回す必要があるため、武器飛ばし技の使用可能回数が減ってしまう。有効な使い方を考えないと、逆に戦闘力が下がってしまうのだ。

それに、無の境地そのものが最終戦にまでもつれないと使用できないという点に注意。飛び道具一閃は、見た目は確かに派手だが、万能とはいえないのである。

もちろん、これから闘劇本選までの間に、とんでもない決め方が発見される可能性はある。今後注目のテクニックだ。

「零」のミナで、ダウンさせたら発動。ためておいたスンガンと下段の二択で崩し……、

崩れたら一閃でこれだけ減る！　ミナがさらに強くなってしまった瞬間だ。

現在の闘劇予選状況を見ていると、キャラ評価で単独トップに踊り出ているミナに、なぜか純サムライ勢の使用者が少ない。それとは反対に、「ときど」を代表とする他ゲーム勢が好んでミナを使用し、使いこなしている印象だ。これからもますます強くなっていくだろうミナに、サムライ勢がどう対処していくか？　これは闘劇'06の大きな見どころとなるだろう。

・ネオジオ バトルコロシアム・

闘劇決勝に向けてスパートせよ!

ダウン追い打ちが可能なキャラを使っているプレイヤーは必見の、補正が切れる現象を紹介。闘劇最注目キャラになりつつあるキムの強さと、難敵Mr.BIG対策も掲載するぞ。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー:SNKプレイモア/セガ
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発売日:2005年7月27日(稼働中)
■使用基板:ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

難しいけど狙ってみる?

補正無しダウン追い打ち

相手をダウンさせた後、ダウン追い打ちが決まらなくなる直前(1フレーム前)に、ダウン追い打ち可能技をヒットさせてみよう。すると、なぜかヒット数がつながらず、ダウン追い打ちの部分に連続技のダメージ補正が掛からないのだ。タイミングが非常にシビアな上に失敗時の反撃が恐いものの、使いこなせれば大きな武器になるぞ。

あかりの強星の巡り~掲げし北辰→式神・六合は、普通につなぐとこの程度。

ダメージ補正が掛からないタイミングで式神・六合を決めるとここまで減る!

ダウン追い打ちとして使用できる技

キャラ名	技名
ユウキ	強化雷神拳
京	外式・砌穿ち
庵	闇払い
シェルミー	シェルミーキュート
テリー	パワーウェイブ
キム	強覇気脚
ギース	雷鳴豪破投げ
ほたる	天翔乱姫
Mr.カラテ	雷神剎
覇王丸	奥義 裂震斬
アスラ	ロジェレフ
楓	近距離立ちB
	相手ダウン中に↖+C
守矢	近距離立ちB
	相手ダウン中に↖+C

キャラ名	技名
あかり	近距離立ちB
	相手ダウン中に↖+C
	明流・鞠放り
	明流・文鎮放り
	各種光明五十五霊符
	式神・六合
鷲塚	相手ダウン中に↖+C
キサラ	キャンセル版←+D
サイバー・ウー	ハンマーパンチ
マルコ	アイアン・リザード
	メタスラ・アタック
	メタスラ・バックアタック
アテナ	ペガサス☆ファンタジー
マーズピープル	ツングース・インシデント
ミズチ	混
獅子王	アースチョッパー

超破壊力に注目せよ!

キムの強さに迫る!

連続技の威力が高い!

キムの強さの根底になっているのは、連続技のダメージの大きさ。しゃがみBからヒット確認して決められる連続技が、パワーゲージ1本消費で全体力の約4割を奪えるため、ダブルアサルトを決めにくいという弱点を補って余りあるといえる。

連続技や立ち回りでのタクティカルステップでパワーゲージを消費するので、パートナーはパワーゲージをあまり使用しないキャラがいい。

タクティカルステップでねじ込め!

キムの遠距離立ちAより強力なけん制技を持つ相手や、威力に優れた強攻撃によるけん制が厄介な相手には、タクティカルステップ→しゃがみBをしつこく狙おう。しゃがみBヒット時の見返りがあまりにも大きいため、相手はガードしがちになるはず。そこで、タクティカルステップ→通常投げがより生きてくるのだ。

ハイパーチャージ状態の攻撃力は驚異的。最初は控えに置き、パワーゲージがたまった状態で交代するのがセオリーだ。

画面端での通常投げが強烈!

画面端付近の相手に通常投げを決めた後は、強覇気脚でダウン追い打ちできるため、合計ダメージが非常に大きい。その上、相手は背を向けたダウン状態なので、ジャンプCによる起き攻めでガード方向の裏表を揺さ振ることができる。めくりジャンプCヒット後は、近距離立ちC→弱鳳凰飛天脚+αがつながるので、一気に勝負を決められるぞ。

画面端での通常投げ→強覇気脚だけでこのダメージ。この後さらに、恐怖の二択が相手を待っている。

しゃがみAとブラスターを防げ!

Mr.BIG対策続報

画面端でのしゃがみD→強グランドブラスターによる固め連係は、一部キャラのみバックステップで回避できるほか、下半身無敵のある技で割り込める。右表に該当技をまとめたので覚えておくといい。

近付くことさえ難しいしゃがみAでのけん制は、右表にある技で相打ちを狙おう。しゃがみAは攻撃力が低いため、強攻撃で相打ちを取れば大幅にダメージ勝ちできるのだ。

右表に「バックステップ」とあるキャラは、強グランドブラスターを避けられる。ガードゲージの減少を防ごう。

画面端の固めとしゃがみAに対抗する技

キャラ名	対画面端固め用の技	対しゃがみA用の技
ユウキ	×	遠距離立ちC
アイ	バックステップ	遠距離立ちD
京	弱鬼焼き ※	遠距離立ちC
庵	×	遠距離立ちD
K'	しゃがみA	遠距離立ちC
シェルミー	弱シェルミーホイップ	遠距離立ちC
テリー	弱パワーダンク ※	弱バーンナックル
舞	ムササビの舞・実	遠距離立ちB
キム	弱飛燕斬	しゃがみA
ギース	真空投げ ※	遠距離立ちC
タン	弱烈千脚 ※	弱箭疾歩
崇雷	弱帝王天耳拳 ※	遠距離立ちC
崇秀	弱帝王天耳拳 ※	↖+C
ロック	下段避け攻撃	遠距離立ちA
ほたる	バックステップ	遠距離立ちD
Mr.カラテ	バックステップ	遠距離立ちC
ロバート	弱龍斬翔	龍撃閃・上段
Mr.BIG	バックステップ	→+C
リー	×	しゃがみD
覇王丸	弱裂震斬	遠距離立ちB

キャラ名	対画面端固め用の技	対しゃがみA用の技
ナコルル	鷹に捕まる	アンヌ ムツベ
幻十郎	×	遠距離立ちA
色	バックステップ	露祓
アスラ	×	遠距離立ちA
楓	バックステップ	遠距離立ちA
守矢	バックステップ	遠距離立ちC
あかり	弱天文・星の巡り	強式神・天空
鷲塚	×	遠距離立ちD
ハンゾウ	バックステップ	遠距離立ちC
フウマ	強電光石火の術・斬舞 ※	遠距離立ちB
マッドマン	×	↖+D
キサラ	バックステップ	しゃがみC
サイバー・ウー	フライングトルネード ※	→+D
マルコ	ムーブシフト	遠距離立ちC
アテナ	強ネプチューンキラー ※	遠距離立ちD
マーズピープル	×	遠距離立ちA
ミズチ	バックステップ	しゃがみC
獅子王	バックステップ	しゃがみD
NEO-DIO	バーニング・クロー ※	遠距離立ちA

※の技は、グランドブラスターを見てから入力するのは困難

ランガイコロシアム

●**ガード不能現象**:楓の弱疾風を起き上がりや空対空後の着地に重ねると、ガード不能になることが判明。しかも弱疾風ヒット後は有利なので、画面端なら続けてしゃがみ弱Ⓚor弱嵐討で攻めるのが強力だ。どちらも暴れでは対応されないため、強力な二択となるぞ。また、フウマの強殺虫拳も持続部分を当てるとガード不能になる。ただし、こちらは確定する状況が少ないのが残念。

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

『VF4』の登場から早5年。『EVO』〜『FT』とバージョンアップを経ながら愛され続けた本作の、最後を飾るBT杯が行なわれた。この5年間の集大成ともいえる、熱い闘いの模様をお届けしよう!

『FT』最後のBT杯を制したのは!?

Original Game
©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002, 2004

Text:栗田

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
■メーカー:セガ
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発売日:2005年1月6日(稼働中)
■使用基板:NAOMI2(GD-ROM)

159チームが参加!!

去る2月12日、ディファ有明において、第8回VFRビートライブCUP(BT杯)が開催された。今年も北は北海道、南は沖縄からと全国のプレイヤーが集まり、全159チーム795名という大人数が参加。5on5の最強チームを決める全国規模の大会として、バーチャファンの中で完全に定着していることが分かる数字だ。特に今年は『VF4』シリーズで行なわれる最後の大会とあって、プレイヤーの意気込みは例年以上だった。今までに無く濃密だったBT杯の結果を、特に注目度の高かった試合を中心にお伝えしていこう。

1発勝負のワイルドカード

BT杯の予選は、3チームによるリーグ戦で行なわれる。このリーグを1位で抜けたチームは、決勝トーナメントorプレイオフ(入ったリーグによって決められている)に進出し、2位になったチームは敗者復活戦であるワイルドカード行きとなるのだ。

ワイルドカードはチームの代表者1名による1発トーナメントなので、毎年激戦が繰り広げられる重要な観戦ポイント。今年は"バーチャ神"「ちび太」と、その「ちび太」との対戦で"小覇王"の称号を奪った実力者「弐代目風来坊」に注目が集まったが、両者とも頭一つ抜けた実力をいかんなく発揮し、プレイオフ進出を決めていた(2名が進出可能)。

なお、そもそもの予選の方はあまり大きな波乱が無かったので割愛。関西の老舗強豪チーム【関西山王会】が予選落ちした以外には、シードチームが順当に勝ち上がってきている。

激戦のプレイオフ

勝てば決勝トーナメント進出が決まるプレイオフでは、6試合中3試合が大将戦までもつれる混戦模様。ワイルドカードを勝ち上がった「ちび太」&「弐代目風来坊」の両チームは、勢いもあってかどちらもきっちり勝ち抜けていた。また、「ヌキ」を始めとする2D格闘の一流プレイヤー集団【2D連合】が、当日予備予選から這い上がってきたが、新興勢力・横須賀勢【Atlantic City】の前に涙を飲んだ。

1回戦で優勝候補が激突!

決勝トーナメントの組み合せは完全ランダムの抽選で決まるため、いきなり優勝候補がぶつかることも多い。今回は、それが前大会の覇者【大仏パンチ】VS.屈指の実力者たちを集結させた【(有)原黒商事】という組み合わせに現れた。

実際の試合の方も、実力伯仲のシーソーゲームとなる。序盤の勢いを左右する先鋒戦では【大仏パンチ】の「甲府めがね」が闘劇'05では怒とうの活躍を見せた「いのっち」を抑えるも、次峰の「調布K・Kサラ」が接戦をしのいで借りを返し、さらにその勢いで「パンチ・ザ・センプー」との次峰対決を3タテで圧倒する。しかし、中堅「イトシュン」が逆に3タテで「調布K・Kサラ」を一蹴すれば、今度は「板橋ザンギエフ」がギリギリの接戦の末「イトシュン」を止める。これで流れが変わると思えば、「ジン」が「板橋ザンギエフ」を3-1で封殺。続く「原黒会長。」をも一気に飲み込み、"最強の男"ともいわれる大将の「ふ〜ど」に迫る。しかし、"朱雀"VS."玄武"による闘劇覇者同士の特別称号対決は、「ふ〜ど」が余裕の勝利。Ⓚキャンセル弧円落(⇦Ⓟ+Ⓖ)まで軽く投げ抜けしてくる「ふ〜ど」が上回った。

そしてついに迎えた大将戦。昨年の闘劇では同じチームで優勝した両者が雌雄を決する。結果は1本目こそ「ふ〜ど」が取ったものの、その後は風旋刃(⇧Ⓟ)を主体とする「こえど」の立ち回りが機能し、最後は「ふ〜ど」の下段技をガードして勝利。【大仏パンチ】が2連覇の夢をつないだ。

さまざまな格闘技イベントが行なわれるディファ有明。格闘ゲーム大会の会場として、これ以上の場所は無い!?

大将でしっかりと仕事をこなし、プレイオフを見事勝ち抜けた「ちび太」だったが、勢いに乗る【Atlantic City】に敗れた。

「ふ〜ど」が出した前掃転身脚(⇧Ⓚ+Ⓖ)をガードした瞬間、【大仏パンチ】の勝利が確定した。

(ビートライブカップ) BT杯とは!?

今年で8回目を迎えるBT杯は、VFR(VIRTUA FIGHTER RELATIONSHIP)という団体によって運営されている。VFRとは、バーチャファイターが盛り上がっている店舗同士が連携してイベントを行なう団体。つまり、店舗レベルの大会を大規模で行なっているもの、と考えてもらえばいいだろう。

BT杯の始まりは、『バーチャ2』全盛の1994年に誕生した「アテナ杯」。個性的な実況でも有名な名物店長・山岸さんを中心に、ゲームスポットアテナ町田店で行なわれた、まさに店舗レベルの大会だった。

なお、プレイヤー的に分かりやすくいえば、「5on5で行なわれるバーチャの全国大会」。もちろん公式の大会ではないのだが、長年の実績により大多数のプレイヤーに支持されており、この大会での優勝は、オフィシャル全国大会での優勝と同等の価値を持つとさえ考えられている。

インフォメーションBOOSTER 文中のキャラ名について:文中では、キャラ名を以下のように略しています。アキラ=AK、ジャッキー=JA、サラ=SA、ラウ=LA、パイ=PA、ウルフ=WO、ジェフリー=JE、カゲ=KA、シュン=SH、リオン=LI、アオイ=AO、ベネッサ=VA、レイ・フェイ=LE、ゴウ=GO、ブラッド=BR

The ベストバウト!!

「千人斬り」対「イトシュン」戦、「千人斬り」の1-2で迎えた4本目が勝負の分かれ目だった。残り体力約5%対約80%という状況下。相手の投げに合わせた円月蹴り(⇦Ⓚ+Ⓖ)を起点に、起き攻めで揚撃(⬇⇧Ⓟ)を当て、コンボをミスるもダウンを奪う。さらに起き攻めでヒジを出すが、「イトシュン」はこれをガードし、ジャガーテイル(⇩Ⓚ+Ⓖ)で勝負を決めに掛かった……。しかし、ヒジ後に構えていた「千人斬り」が、これを飛猿(十文字構え中Ⓚ+Ⓖ)で迎撃。斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→小ダウン攻撃でK.O.し、会場全体から喚声が上がる大逆転劇を見せてくれた。

決勝進出2チームの軌跡

かろうじて【(有)原黒商事】を退けた【大仏パンチ】は、2回戦でもいぶし銀の"技術屋"が集う【屈伸ジェネレーション】相手に大将戦までもつれる苦戦を強いられる。しかし、大将を張った「ジン」が持ち味を発揮し、勢いに乗る「餅A」を仕留めて逃げ切りに成功した。そして決勝進出をかけた【Nine States】戦では、この日絶好調の「マグナム」を"ブラッド神"の異名を持つ「イトシュン」が沈めて5-2で勝利。前評判に違わず、2連覇をかけた決勝戦への進出を決めた。

この【大仏パンチ】と対峙するのは逆側のトーナメントを勝ち上がってきた、スタイルの異なるカゲ×3を軸とする【フリーソウル】だ。1回戦では「弐代目風来坊」を擁する【塩釜キングダム】に対し、中堅の「みんみ」が5タテを決めて快勝。2回戦では過去に2連覇の偉業を達成している【太鼓部屋】が立ちはだかるも、紅一点の「暇神」が「養老影」&「超南晶」を抜き去る活躍を見せ、最後は大将「灘琉豪」を副将「千人斬り」が止めて勝利を決める。準決勝の【パンプアップ】戦では、次峰で早期投入した「千人斬り」が一気に4人抜きの大活躍。大将「祐天寺」が意地を見せて2人抜き返すも、副将の「エド」がこの勢いを抑えて5-3の勝利。3枚看板のカゲがそれぞれ活躍を見せ、磐石の態勢で決勝の舞台へと乗り込んできた。

運命の決勝戦

2連覇にリーチをかけた【大仏パンチ】と、ベテラン&若手の融合で初優勝を狙う【フリーソウル】。最強のチームを決めるこのラストバトルは、『VF4』最後のBT杯のトリを飾るのにふさわしく、大将戦までもつれる大激戦となった。

勝負は静かに始まり、"お約束"のシーソーゲームを展開。【大仏パンチ】先鋒「パンチ・ザ・センプー」が「暇人」との先鋒戦を制すと、すかさずベテランの「エド」がこれを止める。続く「甲府めがね」をも倒してリードを奪い返すが、今度は「こえど」がエクセレントを含む3-0の圧勝。この「こえど」の勢い次第ではあっさり勝負が決まる可能性もあったが、独自の理論で"確率的に勝つ"闘い方を徹底する「みんみ」が、フルセットの末「こえど」を下し、流れは【フリーソウル】に傾き始めた。

しかし、ここから勝負は逆方向へ加速していく。【大仏パンチ】の副将「イトシュン」が、難敵「みんみ」に対し、"瞬殺"といえる一方的な展開で3-0の勝利。さらに副将を務めるベテラン「マスク・ド・ヒジテツ」をも3-0で圧殺し、一気に大将「千人斬り」の牙城に迫ったのだ。ここまで獅子奮迅の活躍を見せていた「千人斬り」だが、あまりのプレッシャーのためか動きが鈍い。「イトシュン」の的確な攻撃になすすべ無く、あっさり2-0とリードを許す。続く3本目は何とか取るも、まだ動きには冴えが感じられない。そして、残り体力わずかと追い詰められた状況で、ベストバウトが生まれた(上記参照)。

こうして4本目を奇跡的に取り返した「千人斬り」は、5本目も「イトシュン」の猛攻をしのいで勝利。ついに【大仏パンチ】の大将「ジン」との一騎打ちを残すのみとなった。こうなると、接戦を制して勢いに乗る「千人斬り」が有利。終始ペースを握り、あっさり2本連取して「ジン」を追い込む。しかし、今度はここで「ジン」が粘る。十文字構えからの連係で「千人斬り」を崩し、エクセレントを含む2本連取で2-2のイーブンに追い付いたのだ。もはやどちらが勝つか分からない最終ラウンド。「ジン」は"ジンチョップ"とも呼ばれた得意の避け攻撃を駆使して「千人斬り」に対抗するが、最後はこの技をガードされて万事休す。反撃を決めた「千人斬り」が勝利し、【フリーソウル】がBT杯優勝の栄冠に輝いた。

「千人斬り」があと一撃でK.O.される状況から、「イトシュン」の体力を一気に奪い去った。まさに奇跡が起こった瞬間だ。

総 親方ビジョン 評

久々に、大将戦かつ2-2のダブルウイニングポイントまでもつれたBT杯。最高の接戦となった決勝戦において、珠玉のベストシーンをたん能した。

その瞬間を迎えるまでは、ほぼすべての観客が【大仏パンチ】の優勝を確信しつつあっただろう。なにしろモニターの中では、体力ほぼ満タンの"ブラッド神"が順調にカゲの体力を削り、ついに瀕死の状態にまで追いやっているのだ。いくら「千人斬り」がスゴいとはいえ、この劣勢を覆す確率は圧倒的に低い……、そう考えるのが当然の流れであった。しかし同時に、目の前で"奇跡"が起きることを期待する気持ち、"何かスゴいモノを見たい！"という気持ちの高まりを感じていた人も多かったに違いない。そして、その瞬間は訪れた。カゲの飛び蹴りでブラッドが崩れ落ち、直後に繰り出される斧旋連脚……。【大仏パンチ】がほぼ手中にしていた優勝が、こぼれ落ち始めた瞬間だった。この一瞬の映像が、BT杯から1カ月以上経った今でも脳裏に強く焼き付いている。

テクニック BOOSTER	優勝チームのキャラ編成は「カゲ×3、ジャッキー、アオイ」。準優勝チームは「カゲ×2、ラウ、アオイ、ブラッド」。ほかのチームを見ても、「勝つためのテクニック(?)は強キャラを使うこと」と考える人も居るだろう。もちろんそれも一理あるが、『バーチャ』はキャラ性能よりも人性能の比重が高いゲーム。「イトシュン」や「マグナム」の活躍がそれを証明している。

稼働開始！　攻撃型IIDXをとくと味わおう

beatmaniaIIDX 13 DistorteD

ついに稼動を始めた『DistorteD』!!　今回は新カードシステムであるe-AMUSEMENT PASSの解説と楽曲リストを紹介。そして、皆さんお待ちかねのGOLI氏のインタビューをお届け!!

Text：ハメコ。（システム）　飛鳥（インタビュー）

beatmaniaIIDX13 DistorteD
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：ー

「エントリーカード」から「e-AMUSEMENT PASS」へ

『DistorteD』では、『IIDX 9th style』から受け継がれてきたカードに関しても変化が訪れる。前作までは磁器カードであるエントリーカードを使ってプレイデータを保存していたが、今作からはICカードである「e-AMUSEMENT PASS」が登場することになったのだ。

この新カードの利点だが、なんとこれ1枚で今後登場する『BEMANI』シリーズの新作すべてに対応!!『IIDX』、『pop'n』、『ギタドラ』と、タイトルをまたいでプレイする人が多い昨今だが、これからはエントリーカードで財布を膨らませずに済むのだ。ちなみに『クイズマジックアカデミー3』、『麻雀格闘倶楽部5』にも対応しているぞ。

また、磁気カードのように読み込みユニットとカードが物理的に接触しないおかげで、磨耗によって故障することはほとんど無い。今までのように「やり過ぎると読み込みにくくなる」という現象とはこれでオサラバ!!

保存される情報だが、前作同様のスコア情報、クリア情報に加えて、今作『DistorteD』からはプレーオプションとプレイモードも保存されるようになった。「毎回Sudden+を適用するのが面倒」などと感じていたプレイヤーには特に朗報だろう。

なお、今までに紹介していなかった新要素として、スタートボタンを押している間、Sudden+の幅が数値で表示されるようになった点がある。BPMとHiSpeedに対応した数値を覚えておけば、楽曲開始前に幅の調整に迷うことも無くなるだろう。

ゲーム開始までのフロー

スタートボタンを押したら、e-AMUSEMENT PASSを挿入しよう。

まずは、シングルとダブルからなる<プレーモード>を選択する

<プレーモード>を選んだらコインを投入だ。

最後にモードを選んでプレイ開始。モード数は今まで通りだ。

このポスターが目印！

これが今作『beatmaniaIIDX 13 DistorteD』の販促用ポスターとなっている。写真ではうまく伝わらないが、銀が強烈に映えるインパクトのあるポスターなのだ。『DistorteD』の言葉の通り、GOLIさんのイメージする『歪み』が表現されているぞ。ちなみに制作当初はもっと男臭くて渋い男性キャラが描かれていた……とか。詳しくは次ページのインタビューをチェック!

さて、今回はなんとこのポスターにGOLIさん直筆のサインを入れて1名様にプレゼント! 60ページの読者プレゼントコーナーの応募要項をよく読み、奮って応募してほしい。

それと今号のビート・レイジングをよく読むと、ゲットできる確率が高まる……かも!

ⅡDXワールドを彩る人物に迫る！

GOLIインタビュー

『DistorteD』の稼働を記念して、ⅡDXの顔ともいえるべきイラストの数々を手掛けてきているデザイナーGOLI氏にインタビュー。初の画集『GOLIALIZZE GOLI MATSUMOTO ARCHIVES』から新作の話まで盛りだくさんでお届けだ！

初の画集発売から『DistorteD』へ GOLI氏の新たなスタート

――まずは、昨年GOLIさんとしての初の画集『GOLIALIZZE GOLI MATSUMOTO ARCHIVES』が発売となり、おめでとうございます。
GOLI ほんとにありがたいことです。
――初の画集を出してみての感想は？
GOLI ずいぶん前から、画集が出せたらそこで一区切りとして考えていて、満足するかなって思っていたんです。だから出した後は一瞬「これからどうしようかな」って考えていました。
――その後のことはあまり考えていなかったんですね。
GOLI ええ。しかも僕の中では（画集が出せるのは）もう少し後だと思っていたので、こんなに早く出せるとは思ってなかったんです。
――そうなると、画集を出すというお話はいつごろからあったんですか？
GOLI 2002年か2003年くらいですね。でも毎回スケジュールの折り合いが付かなくて、このまま行くと出せなくなっちゃうなと思ったので、『HAPPY SKY』の制作が終わる前くらいから、思い切って制作に取りかかりました。
――画集用に描き下ろしたイラストはどんなものですか？
GOLI それは『DistorteD』に収録されている「Alfashear～双神威に廻る夢～」のムービーのものですね。『DistorteD』の方は再編集されたものなんですけど、それの元となっているムービーを画集の初回特典に収録しています。
――それも含めて、『DistorteD』の中で印象に残っているムービーは何でしょう？
GOLI 「Why did you go away」という曲のレイヤーアニメは、曲が少し面白い仕様になっているので、印象深いです。ほかには「SAMBA DE JANEIRO」は楽しんでやらせていただきました。でも一番思い入れが深いのはやっぱり「Alfashear～双神威に廻る夢～」ですね。
――自分の中での一区切りといった気持ちの部分もあるからでしょうか？
GOLI そうですね。あの副題も最後まで考えて時間を使っちゃいました。
――なるほど。画集に関しては、次は違った形でできたらというお話もお聞きしたのですが、そこに関しては？
GOLI これは販売じゃなく、プレゼントとかそういった形でもいいんですけど、デザイナー有志が集まって、いろんなモノをミックスしたものを作りたいなと思っているんですよ。例えばミニサントラCDやTシャツ、他にも映像DVDがあったり……それら全部が一つのパッケージにされている本みたいなものが出来たらと思っています。お楽しみボックスみたいな形のもので、それがデザインに特化したようなものだと面白いかなと
――それはスゴイものが出来そうですよね。
GOLI でもこれは夢ですけどね（笑）。いつもいろんな人たちに話しているんですけど、販売は難しいと思います。もし本当に実現できたらインターネットランキングのプレゼントとかでもいいなと思っています。
――それがGOLIさんの今の夢になるんですね。
GOLI そうですね。
――画集第2弾は考えていないんですか？
GOLI 今のところはまるで無いですね（笑）。今一番やりたいのは、アルカディアさんの中での企画ですよ（笑）。
――そういっていただいてありがとうございます（笑）。
GOLI その企画では、ゲームをプレイしてくれているユーザーさんやお手紙を出してくれる人たちとの交流を、少しでも深くできたらと思っています。最近そういう部分から少し離れてしまっているので。
――その新コーナーですが、どんな構想をお持ちですか？
GOLI アルカディアさんならではの、キャラクターを使った企画にしていきたいと思っています。
――そうなると、今までよりもさらにキャラクターに個性が生まれてきますよね。
GOLI そうですね。今まではそういった形ではやったことが無いので、いろいろなことができたらと思っています。以前「BEAT RAIZING」でやらせてもらっていたキャラクターのイラストもぜひやりたいですね。

キャラに秘められたヒミツと GOLI流イラストの描き方

――『DistorteD』でシリーズも13作目ですが、今回新キャラクターは？
GOLI 居ませんね。最初に戻りました。
――新キャラが登場しないというのは、制作の初期段階からGOLIさんの中では決めていたんですか？
GOLI そうですね。描いていたキャラもあったんですが使わなかったですね。今回の雰囲気とはちょっと違っていたので。
――それは別の機会に登場することもあるんですか？
GOLI それはあるかもしれませんね。一応僕の中ではキャラは最大26体なんですよ。僕の絵にはよく「26」という数字が出てくるんですけど、まあ前々から26体と決めてはいました。
――なるほど。続いて『DistorteD』のポスターに関してお聞きしたいんですが。
GOLI 『DistorteD』なので、歪みっぽいイメージを出そうと思って中央のテーブル部分を壊してみました（笑）。
――今回若い男性キャラを用いたのは？
GOLI イメージとして、今回は女性より男性かなと。それに最初に描いたのは年齢が行き過ぎていたんです（笑）。深い話になりますが、その時描いたおじさんは、キャラでいうとセリカとエリカの父親っていう設定なんです。髭生やしたピアノを弾くキャラなんですが、歪みと全く関係無いなと思ってやめました（笑）。
――毎回ポスターを描かれるときは、構図を考えたりする時間は多く割くのでしょうか？
GOLI そうでもないですね。1時間くらいで決めたら後は描き込みの作業です。僕の絵って下書きというものが無く、本当に簡単な線を描いたら、まず肌色を塗って、影を作ってといった具合です。そっちの方が早いんですよ（笑）。だから、構図を決めたらもうそのまま描きますね。
――まさにGOLI流ですね（笑）。それでは最後に一言お願いします。
GOLI 『DistorteD』、たくさんプレイしてください。それと、アルカディアで始まる新コーナーもよろしくお願いします。

（2月28日　コナミにて）

PROFILE

『ⅡDX substream』からⅡDXシリーズのデザインを手掛けているデザイナーで、数々のキャラクターやムービーを制作。昨年10月には自身初となる画集を発売し、「BEAT RAIZING」でも氏のテイストが満載な新コーナーがスタート予定。

獣が、啼く。此の夜に。
Parasite World
The Another Edge /// DUEL × SAKURA

魅力的な楽曲が!!

稼動時にプレイできる楽曲リストは以下の通りとなっている。今まで以上に多彩なジャンルの楽曲が目白押しだ。ここからは、前項のGOLI氏のインタビューに登場した楽曲を中心に紹介しよう。

『ALFARSHEAR 双神威に廻る夢』／TЁЯRAが送る待望のHYPER J-POP第7弾!! スピーディに展開していくさまはTЁЯRAらしさ満点といったところ。ムービーはGOLI氏の魂が詰まった美麗グラフィックが盛りだくさんなので、こちらもお見逃しなく!!

『SAMBA DE JANEIRO』／クラブシーンを席巻した同名曲を、『THE SAFARI』でおなじみのLion MUSASHIがリミックス!! 譜面パターンはやはりのズレ譜面なので、リズムに乗ってうまくたたいていきたいところ。ムービーはデフォルメキャラたちがサンバガール姿で登場というカワイイ仕上がり。

『Why did you go away』／jun作曲のノリノリポップなユーロビート。『HAPPY☆ANGEL』と同じく、TAHIRIH氏のキュートなボーカルが大炸裂だ。

beatmania IIDX 13 曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト	BPM	難易度	
				SP-H	DP-H
HYPER J-POP SEVEN	ALFARSHEAR 双神威に廻る夢	TЁЯRA	170	7	9
ORATORIO	Apocalypse ～dirge of swans～	Zektbach	170	9	9
CELTIC REEL	BALLAD THE FEATHERS	S.S.D.FANTASICA feat.Naomi Koizumi	128	6	7
HARD RENAISSANCE	Bloody Tears(IIDX EDITION)	DJ YOSHITAKA	170	9	11
LATIN HORNS GROOVE	bluemoon	小野秀幸	140	7	10
EUROBEAT	BOOM BOOM DISCO NIGHT	Y&Co.	155	8	9
LOUNGE HOUSE	BREAK OUT	Remixed by Orange Lounge	129	7	7
TRANCE	Broadbanded	SADA	140	8	10
MIXTURE	Crazy K.I.N.O.	Shoichiro Hirata	145	7	8
SUPER RAVE BEAT	DEEP ROAR	NAOKI&Tatsh	165	7	7
J-POP	Double♡♡Loving Heart	Tatsh feat. Junko Hirata & Sayaka Minami	138	6	7
ELECTRONICA	Enjoy your life	Mr.T plus H	160	6	6
80's TECHNO	EURO-ROMANCE	K-MASERA	161	8	8
PROGRESSIVE HOUSE	Harmony and Lovely	Ryu☆	135	8	9
TRANCE	Heavenly Sun (IIDX VERSION)	AKIRA YAMAOKA	130	7	8
FUTURELIST TYPE	iFUTURELIST	AKIRA YAMAOKA	150	6	6
BRAZILIAN HOUSE	INFERNO	Caldeira feat.星野奏子	135	7	7
SYMPHONIC EURO	Leaving…	SEIYA MURAI meets "eimy"	145	8	7
TRANCE	Look To The Sky(cyber True Color)	Sota Fujimori	145	8	9
NEW ACOUSTIC	Melody Life	Noria	172	6	6
ELECTRONICA	MINT	SLAKE	150	10	9
HYPER J-CORE	Parasite World	TЁЯRA underground	135	9	11
2 STEP	Power of Love	kors k feat.PSY	135	7	8
DANCE POP	Pretty Punisher	baby weapon feat. asuka.m	143	7	7
SAMBA	SAMBA DE JANEIRO	Remixed by Lion MUSASHI	144	9	9
BUCHIAGE TRANCE	So Fabulous !!	HHH (Ryu☆ & Dai)	149	8	9
TRANCE	SPRING RAIN(LLUVIA DE PRIMAVERA)	Remixed by DJ YOSHITAKA	145	7	7
HAPPY POP	Sun Field	mh sequence	152	8	9
SADISTIC HARDCORE	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	165	11	11
CORE POP	This is Love	D-crew feat.MAKOTO	175	9	8
NOISE POP	tiger yamato	tiger YAMATO	150	7	9
ELECTROCK	Tonight?	dj REMO-CON	135	6	7
FREEFORM	tripping contact	kors k vs teranoid	182	9	10
PSYCHEDELIC TRANCE	TYPE MARS(G-Style Mix)	L.E.D.	159	9	10
ELECTRO LOUNGE	Ubiquitous Fantastic Ride	ELEKTEL	172	7	7
LOVERS EUROBEAT	Why did you go away	jun with TAHIRIH	160	8	9
NU BIGBEAT BREAKS	Winning Eleven9 Theme(IIDX EDITION)	Sota Fujimori	140	7	7
CUTE POP'S	wish	DJ Yoshitaka feat.杉村ことみ	115	6	6
CYBER OPUS	Zenius -I- vanisher	Tatsh	160	7	8
DRUM'N'ROCK	罠	good-cool	180	8	7

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回のBEAT RAIZINGは、AOUショーで登場したファン待望の『Dance Dance Revolution SuperNOVA』について、NAOKI氏にその思いを語ってもらったぞ。そして、「BeForU Live 2006」のリポートにGOLI氏の新企画など、見逃せない内容が目白押しだ！

新作『SuperNOVA』発売決定！ NAOKIが語るDDRへの思いとは……

終わり無きはじまりのために……「SuperNOVA」

——3年前に発売した『DDR EXTREME』では、一応「終了」というお話をされていたと思うのですが。

NAOKI　僕的には一旦休止という認識を持ちたかったんですけど……[illegible]のとき[illegible]は業務用では一応終了ということでした。

——『DDR EXTREME』より以降で、NAOKIさんは[illegible]をされていたのでしょうか？

NAOKI　心境的には浪士のようになってましたね（笑）。[illegible]ほかのBEMANIシリーズでDDRを制作していたときの気持ち、さらにはそれ以上の気持ちを持って楽曲制作に挑んでました。おかげさまで何とかここまでやってこれた感じです（苦笑）。

——さて、満を持して登場する新作『SuperNOVA』ですが、ゲームの中身としてはどのようになっているのですか？

NAOKI　まだ制作中なので具体的に語れない部分が多いのですが……、今までDDRシリーズをこよなく愛してくださっているユーザーの方々には、満足できる内容を、ということで従来のDDRのよき部分は踏襲されています。もちろん新モードも追加されることでしょう。それだけでなく『新規ユーザー、ライトユーザーを楽しませる』要素が何らか付加されるでしょうね。DDRはもともとライトユーザーの方がたくさん遊んでくださって、あのようなムーブメントになったものだと思っていますので、初心忘るべからず……という感じですかね。いずれ詳細については、今後アルカディアさんでゲームの紹介をしていただければ、インフォメーションされること必至ですよね（笑）。

——今回音楽面での新たな試みはありますか？

NAOKI　ステップデータを最大限に考慮した、楽曲[illegible]はありますね。コアユーザーの方々に挑戦状をたたきつけた……みたいな？　今までにありそうで無かった超こだわったチャレンジを、とある曲でしています（笑）。そこでは新しい遊び方？　が提唱されているので、楽しみにしていてください。

——収録曲に関してお聞かせください。

NAOKI　今までのDDRオリジナル楽曲に関しては、ほぼすべて収録する計画で、もちろん『SuperNOVA』のオリジナル新曲も多数収録する予定です。今回は特にほかのBEMANIシリーズのプレイヤー、最近BEMANIシリーズをプレイしはじめた新規プレイヤーの方々に、DDRをよく知っていただきたいという思いがありましたので、beatmania IIDX、pop'n music、GF&DMシリーズなどからパンチのきいた楽曲を多数移植しています。洋楽になりますが新規ライセンス楽曲も多数収録しており、家庭用DDRシリーズからも厳選して楽曲を移植していますので、総収録曲数は300曲以上になっています。てんこ盛りMAXです!!

——となると、集大成でありスタートであると。

NAOKI　その通りですね。たとえば『EXTREME』のときにビートマニア、IIDX以外のBEMANIシリーズからも楽曲を初収録したときは、「今までどうもありがとうございました……」っていう感じでしたが、今回は「BEMANIプレイヤーの方々集まってきてくださいね、これからDDR復活しますよ！」っていうことで、ほかのBEMANIシリーズの人気楽曲を多数移植してきたところに、一部メッセージを持たせていたりします。今までDDRはほかのBEMANIシリーズに比べ、楽曲面ではストイックな部分が強かったんですが、今作『SuperNOVA』に関しては3年の月日を経た結果、新しいスタイルが自然に加味されたものになっています。BEMANI歴史の時代の潮流に合わせています（笑）。

——期待しています。それでは最後に一言お願いします。

NAOKI　DDRのユーザーはもちろん、他のBEMANIシリーズをプレイされている方々にも充分に楽しめる作品になっていますので、DDRに触れたことの無い方もこれを機に熱くプレイしていただき、深く濃くハマッていただいて（笑）、BEMANIシリーズへの想いをさらに深め、幅広くプレイしてもらえたら至極幸いです。これからも、熱く激しくよろしくお願いします!!!

（2006年3月7日　コナミにて）

2月18日に行なわれたAOU2006 アミューズメント・エキスポでは、数多くのファンが集まり、プレイするまでに3時間待ちという盛況ぶりを見せていたのだ。

PROFILE

NAOKI

DDRシリーズのサウンドプロデュースを始め、BeForUの産みの親でもある人物。現在ではBEMANIシリーズを通して数多くの楽曲を提供しており、その数は数え切れない。代表曲は「B4U」（DDR・IIDXシリーズ）、「PARANOiA シリーズ」（DDR・IIDXシリーズ）など。

Zepp Tokyo が揺れた！　BeForU Live 2006

6人になって初となるライブを行なったBeForU。今回は、その模様をちょこっとだけリポート！何でちょこっとしかリポートしていないのかは……ヒミツ。それじゃあ行ってみよう！

2月19日に行なわれたBeForU初ライブは、ソロ有り、ユニット有り、ゲスト有りといったバラエティに富んだ内容で、大きな盛り上がりをみせた。六人の思い出の曲となっている「KI・SE・KI」やオリジナルメンバー三人（りゆ、Noria、代真）の思い出の曲である「DIVE」の2006年バージョン「DIVE2006」、そしてBeForU NEXTとしての思い出の曲「シナリオ」などはとても聴き応えがあり、会場のファンもノリにノッていた。14日のバレンタインデーに発売されたアルバム「BeForU II」からの楽曲が主だったが、中には「チカラ」や「ヒマワリ」「約束」といった楽曲も披露され、会場の熱気は常に最高潮！　それとは逆に、ソロ楽曲ではしっとりとした楽曲が多く、彼女たちのあたたかな歌声が会場を包み込んでいったりと、BeForUのさまざまな顔を見ることができた。

まだまだBeForUは始まったばかりだが、着実に成長していることと、これからのさらなる活躍が確信できるようなライブであった。

緊急告知！

『BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP Roots26』次号よりスタート！

あ……、どうも…。ショップRoots26の店員をやっている理々奈です。この度、私たちが登場しているゲーム「beatmaniaⅡDX」のファンページとして、アルカディアさんでコーナーを持つことになりました。
……えーっと。？？？　え、あってます？　……でしょ？
…コホン。んっ、んっ。
私を含め、ⅡDXに登場してくるDJ（みたいな？）キャラの人たちと、ファンの皆さんとを、ダイレクトに繋ぐファンページです。皆さんのご質問をお待ちしております。
……どうも(ペコリ)。
……あ…私あてにもご質問、くださいね。……どうも(ペコリ)。

ⅡDXキャラクターへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング Roots26 係

あんなことやこんなことまで掲載予定です！

01 復活！ⅡDX（DJなの？）キャラクターズ！

YUZさんを始め、私やナイア姉様、エリカさんや士朗さんたちが月替わりで登場します。ⅡDXで繰り広げられるⅡDXな生活や最近の近況など、詳しい説明も載るみたいです。たまにお休みの月も……モガモガ。

02 ⅡDXキャラクターに聞いてみよう！

皆さんからアルカディアさんあてにお手紙、メールをしていただくと、担当のDJ（？）キャラクターが簡単な受け答えをしてくれます。口調の荒い人……とかもいますから、御注意を。……私も…ムグムグ。

03 ⅡDXキャラクターの似顔絵を募集中！

皆さんからこのコーナーあてにイラストを送ってくださると描いてくださったDJ（？）が責任を持って感想を言ってくれるそうです。いろんなDJ（？）さんの似顔絵を待っています。……あ、私も描いてくれたり…しないわね。……ふ。

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆ツガル久々の首位に！　最年少組の時代が来る!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	ツガル	【178.6pts.】
2nd	彩葉	【171.4pts.】
3rd	夏天	【100.0pts.】
4th	ダルマ	【78.6pts.】
5th	エリカ	【64.3pts.】
6th	士朗 / ナイア	【57.1pts.】
8th	リリス	【42.9pts.】
9th	セム	【35.7pts.】
10th	サイレン	【28.6pts.】

1st ツガル

178.6pts.

連続首位を守っていた夏天だが、今月は急浮上したツガルにその座を譲った。さらにツガル人気に呼応してか、そのパートナー(!?)であるダルマも突如4位に浮上！　夏天も含め、年少組キャラが上位を占拠していくのか!?

投票者の声

とってもかわいいっ!!（青森県　南海さん）／ツガルたんかわゆい♥（愛知県　紀一さん）／ダルマとツガルが二人でいてくれたらそれだけでいい！（青森県　チアキさん）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆「Xepher」止まらず！　新作登場まで安定か？

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Xepher / Tatsh	【211.2pts.】
2nd	EDEN / TËЯRA	【136.6pts.】
3rd	CaptivAte〜浄化〜 / A/I	【93.2pts.】
4th	翼 / Amuro vs Killer Little Little Princess / SHRINE 418	【68.3pts.】
6th	DoLL / TËЯRA	【55.9pts.】
7th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火" / virkato	【49.7pts.】
8th	月光 / Tatsh feet. 星野奏子	【31.1pts.】
9th	RED ZONE / Tatsh&NAOKI SigSig / kors k	【24.8pts.】

1st Xepher　Tatsh

211.2pts.

3連続首位を達成した「Xepher」をはじめ、上位ランキングには大きな変化が見られない。「Little Little Princess」が着実に浮上しているのが気になるくらいか？　『DistorteD』による波乱の前の静けさともとれるが……。

投票者の声

曲もいいし、ムービーもメチャクチャかっこいい!!（神奈川県　TOMOYAさん）／曲調と世界観のスケールが凄い!!（愛知県　TAKA君）／最長記録更新して!!（宮城県　苗森な一@さん）

フェイバリットナンバーズGD

「GLIDE」人気急上昇！　『V2』新曲で初の3位に！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【170.5pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【100.8pts.】
3rd	GLIDE / TËЯRA	【69.8pts.】
4th	紅い鈴 / あさき	【65.9pts.】
5th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	【62.0pts.】
6th	シナリオ / BeForU NEXT 蛍 / あさき	【46.5pts.】
8th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【38.8pts.】
9th	CaptivAte〜裁き〜 / DJ YOSHITAKA feat. A/I Magic words? / 森野くま子	【31.0pts.】

1st 月光蝶　あさき

170.5pts.

『V2』新曲の人気が全体的に高まり、「GLIDE」は新曲群初の快挙、3位にランクイン！　今後首位争いへの参戦も十分考えられる。圧倒的な票差をまだまだ維持している「月光蝶」と「ヒマワリ」に、並ぶ新曲は現れるか!?

投票者の声

あさきさんの曲はどれも良いです！（宮城県　ユリさん）／いい曲すぎ。一生ついていきます。（群馬県　和平さん）／切なく、でも、好きです……。（秋田県　紫音桔梗さん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、毎月投票をお待ちしています。好きな曲やキャラが思い浮かんだらぜひ投票してみてください！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、今月キャラクターズの方で夏天が首位を譲ったように、いつ首位が入れ替わってもおかしくない状況です。間もなく『DistorteD』新曲も参戦とあって、波乱は確実!!

「フェイバリットナンバーズGD」は上位2曲こそ不動ですが、ついに『V2』新曲の人気がじわじわと高まってきました。長い安定期を終わらせる曲が、この中にあるのでしょうか？

投票は本誌巻末のアンケートハガキの、自由欄で行なってください。1回の投票で三つの部門、各1〜3位まで同時に投票できます。投票した曲やキャラクターについてのコメントや、このコーナーへのご意見・ご感想も大歓迎！　投票してくれた方の中からのみ抽選する、素敵なプレゼントを用意して投票待ってます！

今回はGOLIさんの直筆サイン入り『DistorteD』販促用ポスターを1名様にプレゼント！　60ページの読プレを利用すればチャンスは2倍だ！

アルカディア読者の皆様、お久しぶりです！　季節はついに春ですね。冬好きなjunとしては、若干寂しかったりするのですが……。（junは『ever snow』で描いた様な、寥々とした世界が好きなんですよ。…ヘンかな？）

でも春というと、芽吹く季節。何かが始まる予感がしませんか？　この期待やときめきや緊張感は、春ならではかもしれません。色付き、ときめく、春……。華やかな、鮮やかな、景色……。あっ、美しいな……と思った瞬間、冬の詞が多いjunには珍しく、春の詞が浮かんだりもしました。

そしてjunの周りでも、徐々に色付く景色に合わせて、最近少しずつ動き出しています。

まず動き出すといえば……『Dance Dance Revolution SuperNOVA』ですよッ!!　長いブランクを経て、ついに再始動ですよッ!!　スゴいニュースだと思いませんか!?　先日の『AOU2006アミューズメント・エキスポ』で国内初お披露目だったのですが、感動したjunは長い時間ぼ〜〜っと筐体と、プレイする方の後ろ姿を見守っていました。そしてその場の熱気がとにかくスゴくて、こんなにたくさんの皆の想いが詰まっているんだ……と、実感するほどに感動していました。ショーに行けた方も、行けなかった方も、稼働した日にはぜひぜひ足を運んでいただければと思います！

実は今回TËЯRAやjunの曲も多数収録していただいております。まずは新曲としてTËЯRA「華爛漫 -Flowers-」、jun feat. Schanita「TRUE♥LOVE」。移植曲としては「夢幻ノ光」「DoLL」「STARS☆☆☆(2nd NAOKI's style)」のTËЯRA曲、そしてjun with TAHIRIH「HAPPY☆ANGEL」も収録されています。稼働を楽しみにしていてください！

そしてTËЯRAも……。『トップランカー決定戦』というコナミオフィシャルのイベントでは計4日間ゲストとして出演させていただいて、久しぶりにファンの皆さんと触れ合うことができて、本当にたくさんの力を貰いました。いつも応援してくれる皆が、junを励ましてくれます。2006年、新たに咲かせる花に、ぜひ期待していてくださいね。

最後に、このコラムのバトンですが……泉陸奥彦さんに受け取ってもらいました！　豪華でしょっ？　次回をお楽しみに☆彡

次回は泉陸奥彦さんが登場!!

超人バトルを制するのはだれだ!?

いよいよ稼働開始となった『キン肉マンマッスルグランプリ』。アニメのBMに乗せ、原作同様の闘いを繰り広げられるようになるためにも、最低限のシステムはしっかり理解しておきましょうぞ！

キン肉マンマッスルグランプリ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：SYSTEM 256

Text:黒鉄タカスエ

ボタン配置

打撃

打撃ボタンを押すことで、その名の通り打撃技を出す。パンチやキックの区別は無く、レバー入力との組み合わせで多彩な技が出せるのだ。

また、打撃にはヒットさせると相手を浮かせることのできるものや、よろめかせる効果を持つものがある。浮かせた後は、もちろん空中コンボを決めることができるぞ。

なお、連続ヒットしているように見えても（コンボ表示が加算されていても）、厳密にはつながっておらず、割り込まれる場合がある。使用キャラの打撃技のうち、どのコンボがつながるかは実際に試してチェックしておく必要があるぞ。

派手なエフェクトが出て、相手をよろめかせられる打撃。さらなる追撃をかけろ！

浮かせ技がヒットした後はコンボで追撃！空中コンボのパターンを考えるのも楽しい。

必殺技

レバー＋必殺技ボタンで、キャラごとに用意された個性的な超人必殺技を繰り出す。使用すると、体力ゲージ下の「テンションゲージ」が技ごとに決められた数だけ消費される。全体的に威力が高めなので、ゲージの残量には常に気を配っておこう。

さらに、テンションゲージをすべて消費して繰り出す「超必殺技」がある。どのキャラの技も、相手体力の半分近くを奪うバツグンの威力を誇る。積極的に狙ってみよう。

テンションゲージは最大9個までストックでき、攻撃をヒットさせるorくらったときのほか、➡⬅＋必で任意にためられる。その際は前後に多少のスキが生じるので、安全な状況を確認してためるといいだろう。

必殺技をヒットさせると、画面下に技名がカットイン！　特に超必殺技の演出はカッコイイ！

必殺技の中には、威力は低いが相手のテンションゲージを奪うものがある。

組み技

レバー入力＋組み技ボタンの組み合わせにより、さまざまな組み技を繰り出す。組み技は常につかみモーションが出るため、打撃を重ねられるとつぶされてしまう。打撃をガードさせて相手を固めるなど、決まりやすい場面を作ってから狙おう。

また、⬅＋組というコマンドで相手を後ろに振るハンマースルーが出せる。自分がロープに近い状況で出せば相手をロープに振ることができ、無防備な状態を作り出せるのだ。

レバー入力以外に、相手の状況によっても違った組み技が発生する。

ハンマースルーでロープに振れば、無防備な相手に痛い一撃をくらわせることが可能！

ガード

ガードボタンを押すことで防御体勢を取り、相手の打撃を防ぐことができる。本作の打撃には上・中・下段といった概念が無いため、ボタンを押しているだけですべての打撃を完全に防ぐことができるのだ。

ただし、一部のよろけを誘発させる打撃をガードした際は、後ろに突き飛ばされてしまい、ロープを背負っていると弾かれて無防備な状態で相手に向かってしまう。ガードは決して万能ではないので注意しよう。

強力な必殺技もボタン1個で楽々ガード。ケズリダメージも存在しない。

ロープを背負ったときにガードで固まるのはむしろ危険。位置取りには十分気を付けよう。

テンションゲージは、数字の表示上最大9個までためられるが、さらにゲージ増減部分にも蓄積させておくことができる。そのため、MAXまでためた状態で超必殺技を出すと、1個弱ゲージが残る。つまりテンションゲージは、実質10個までためられると考えておいて差し支え無いだろう。

組み弾き ⬅＋G

⬅＋Gを入力すると、相手の組み技を跳ね返す「組み弾き」が出せる。成功すると相手は弾かれたように後ずさりし、無防備になるため、そこに反撃を入れることができる。ただし、相手との距離が少し離れてしまうため、反撃の際は攻撃発生が早く、リーチの長い技を使うといいだろう。

この組み弾きで注意しなければならないのは、組み成立後では抜けられない点。格ゲーで一般的な「投げ抜け」と違い、相手の組み技がヒットするまでに入力を完了させておかなければ成立しないのだ。そのため、防戦に回っているときは相手の動きを見逃さないようにしよう。

組み弾きはG押しっ放しの状態から⬅入力でも出すことが可能。ガードから組み弾きを出す際は、Gを押し直す必要が無い。ただし、ガード中にバックステップを行ないたいときは、Gを放してから⬅⬅と入力しないと組み弾きに化けてしまう。レバー操作には細心の注意を払うこと！

相手の組み技が重なると……、組み弾きのモーションに相手の組み技が重なると……

組み技を弾く！　必殺技だろうがお構い無しだ！

弾き後は距離が離れるので、リーチの長い技を使って反撃しよう。

打撃かわし ➡＋G

➡＋G入力で、相手の打撃を避ける「打撃かわし」が出せる。組み弾き同様、モーションに対して相手の打撃が重なった際に成功となる。

打撃かわしが成立しても相手にスキが生じるわけではないので、スキの小さい技をかわしても反撃は難しい。相手の攻撃を読んで、スキの大きな打撃に対して狙うようにしよう。なお、多段ヒットする打撃の場合は、初段をかわせば残りの攻撃判定が消える。反撃の絶好のチャンスだ。

スキの大きな打撃技や多段技に打撃かわしを合わせることで……、

確実に反撃を決めることが可能。ガード不能技も、打撃かわしなら避けることができる！

"クソカ"を選択するんじゃ～!!

キャラクター選択後に決定する「クソカ」。「攻撃重視」「防御重視」「火事場のクソカ」の3種類があり、それぞれ体力ゲージが残り少なくなると効果を発揮する。

「攻撃重視」「防御重視」はその名の通り。「火事場のクソカ」は、テンションゲージのたまるスピードが上がるぞ。

超人技を知ることが勝利への第一歩

デフォルト全キャラコマンドリスト

自分の使いたい超人の技を知らなければ闘いは始まらない、ということで、デフォルトキャラクターのコマンドを大公開！　必殺技を繰り出して試しつつ、自分なりのスタイルを確立していこう。

基本的には、打撃系、組み技系の2系統。必殺技もこの2種類のどちらかに大別される。また、打撃技には、「中よろけ」を誘発させる技、「大よろけ」を誘発させる技、相手を浮かせる技、ダウンを奪う技があり、それぞれコマンド表で確認できるよう表記してある。

必殺技名の左にある数字はテンションゲージの消費量。「浮」は浮かせ技を表す。また、必殺技で組み技扱いのものは、以下のようにコマンドの文字色を変えている。

・中よろけ打撃：赤
・大よろけ打撃：青

共通操作
- 打撃かわし：➡＋G
- 組み弾き：⬅＋G
- ダッシュ打撃：(ダッシュ中に)打
- カウンター投げ技：(ダッシュ中相手orロープ跳ね返り相手に)組
- ハンマースルー：⬅＋組
- テンションゲージため：➡⬅＋必

キン肉マン

分類：正義超人　超人強度：95万パワー
体重：90kg　出身地：キン肉星
身長：185cm

キン肉マンは主人公だけあって、標準的な威力の打撃、組み技を持ったキャラクター。必殺技に使い勝手のいいものが多く、相手のゲージを減らせる技もある。こまめにゲージをためて、いつでも必殺技を出せるようにしておきたい。「火事場のメガトンパンチ」は発生が早いので、反撃技として便利だ。

キン肉マン COMMAND LIST

	技名	コマンド
	打撃技	
	3連チョップ	打・打・打
	クロスチョップラッシュ	打・➡＋打・打・打
	クロスチョップショルダー	打・➡＋打・打・打・➡➡＋打
	空手チョップラッシュ	➡＋打・打・打
	空手チョップショルダー	➡＋打・打・打・➡➡＋打
	肉のカーテン	➡⬅＋打
	肉のカーテンアタック	(肉のカーテン中に)打
	アリキック	⬇＋打・⬇＋打・⬇＋打
	肉弾エルボードロップ	⬆＋打
浮	チャージショルダー	➡➡＋打
	トロンプキック	⬅⬅＋打
	ショルダータックル	⬅➡＋打
	スリーマンスキック	⬇↘➡＋打
	延髄斬り	⬇↙⬅＋打
	投げ技	
	フライングヘッドシザース	組
	ボディスラム	➡＋組
	水車落とし	➡➡＋組
	ブレーンバスター	⬅⬅＋組
	ベアハック	(中よろけ相手に)組
	パワーボム	(大よろけ相手に)組
	垂直落下式バックドロップ	(背後相手に)組
	コブラツイスト	(背後相手に)➡＋組
	超人絞殺刑	(ロープ背負い相手に)➡➡＋組
	必殺技	
1	火事場のメガトンパンチ	必
2・浮	キン肉地雷	⬅➡＋必
3	イエローホール	⬅⬇↙＋必
3	キン肉バスター	⬇↘➡＋必
3	キン肉ドライバー	➡⬇↘＋必
3	カンガルークラッチ	➡➡＋必
3	地獄卍固め	⬅⬅＋必
	超必殺技	
9	完璧マッスルスパーク	⬅↙⬇↘➡＋組＋必
9	おならスパーク	➡↘⬇↙⬅＋組＋必

テリーマン

分類：正義超人　超人強度：95万パワー
体重：95kg　出身地：アメリカ(テキサス)
身長：190cm

リーチ、スピードともに標準以上の打撃と、テンションゲージ消費の少ない必殺技を多数備えているテリーマン。ほかの超人たちと比べると地味な技が多いものの、どれも優秀な技ばかり。打撃がヒットしたらテンションゲージ効率のいいテキサスストレートなどへつなげてダメージを稼いでいこう。

テリーマン COMMAND LIST

	技名	コマンド
	打撃技	
	ワンツーアッパー	打・打・打
	テキサスコンビネーション	打・打・打・➡＋打
	ウェスタンコンビネーション	打・打・打・⬅＋打
	マシンガンラッシュ	➡＋打・打・打・打
	マシンガンラッシュファイナル	➡＋打・打・打・打・⬅＋打
	フライングニードロップ	⬆＋打
	水面蹴り	⬇＋打
浮	テキサスアッパー	➡➡＋打
	シザースキック	⬅⬅＋打
	ローリングソバット	⬇↘➡＋打
	マーシャルアーツキック	⬇↙⬅＋打
	投げ技	
	ショルダーアームブリーカー	組
	フライングヘッドシザース	➡＋組
	サイドスープレックス	⬅⬅＋組
	ナックルハート	⬅➡＋組
	オクラホマスタンピート	(中よろけ相手に)組
	全身全霊をかけたブレーンバスタ	(大よろけ相手に)組
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組
	ブルドッキングヘッドロック	(背後相手に)➡＋組
	カーフファンディング	(背後相手に)➡⬇↘＋組
	ダーティラッシュ	(ロープ背負い相手に)⬇↘➡＋組
	カーフブランディング	(コーナー背負い相手に)➡⬇↘＋組
	必殺技	
1	テキサススマッシュ	必
1	テキサスストレート	➡➡＋必
1	テキサス・コンドルキック	⬅⬅＋必
2	テキサスラッシュ	⬇↘➡＋必
5	足払い	➡↘⬇↙⬅＋必
	→スピニングトゥホールド 1st	(足払い中に)⬇↘➡＋組
	→スピニングトゥホールド 2nd	(スピニングトゥホールド 1st中に)⬇↘➡＋組
	→スピニングトゥホールド Final	(スピニングトゥホールド 2ndガード中に)⬇↘➡＋組
	→テキサスクローバーホールド	(足払い中に)⬇↙⬅＋組
	超必殺技	
9	テキサスブロンコ	➡⬇↘＋打＋必
9	カーフブランディング	⬅⬇↙＋打＋必

おまけですよ中野さん！

クソカ補足:現時点で有力視されている"クソカ"は「攻撃重視」。本作は必殺技のダメージが全体的に大きいので「防御重視」でも一気に体力を奪い切られてしまう場合があるためだ。また「攻撃重視」が発動していれば、相手のクソカが発動する前に勝負を決めることもできる。とはいえ、どれを選んでもキャラの特性に合っていれば、強さを発揮してくれるだろう。

ロビンマスク

分類:正義超人　超人強度:96万パワー
体重:155kg　出身地:イギリス
身長:217cm

ロビンマスクは、遠距離、近距離ともに安定した闘いを行なえるオールラウンドファイター。打撃技よりも投げ技の方が威力は高めなので、打撃技は固め重視で使っていくといいだろう。中間距離からは、攻撃発生の早い「ライナータックル」で一気に距離を詰めるのが有効だ。

ロビンマスク COMMAND LIST

	打撃技	
	ノーブルコンビネーションA	打・打・打
	ノーブルコンビネーションB	打・打・↓+打
	ビーストコンビネーションA	→+打・打・打
	ビーストコンビネーションB	→+打・打・↓+打
	ロイヤルコンビネーションA	←+打・打・打
	ロイヤルコンビネーションB	←+打・打・←→+打
	ダイナスティコンビネーションA	←+打・打・←→+打・打・打
	ダイナスティコンビネーションB	←+打・打・←→+打・打・↓+打
	ライジングニー	←→+打
	超人ロケット	(ライジングニー中に)打
	ロビントロップ	↑+打
	ロードロップキック	↓+打
浮	アッパーカット	→→+打
	ドロップキック	←←+打
	クラウントゥリアート	←↙↓↘→+打
	投げ技	
	アームブリーカー	組
	ブルドッギングヘッドロック	→+組
	サイドスープレックス	←←+組
	デスバレーボム	↓↙←+組
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組
	エアプレンスピン	(大よろけ相手に)組
	滞空落下式バックドロップ	(背後相手に)組
	タワーブリッジ	(落下中相手に)→→+組
	必殺技	
2・浮	ユニコーンヘッド	必
1	ライナータックル	↓+必
3	タワーブリッジ	↓↘→+必
2	アノアロファイヤー	→→+必
2	ファイヤータービン	←←+必
3	逆タワーブリッジ	←↙↓↘→+必
3	ロビンスペシャル1st	→↓↘+必
5	ペンデュラムバックブリーカー	→↘↓↙←+必
	→ロビンマスク死のコース1st	(ペンデュラムバックブリーカー中に)→←+組
	→ロビンマスク死のコース2nd	(死のコース1st中に)→→+組
	→タワーブリッジ	(死のコース2ndカット中に)→↘↓↙←+組
	→ハーフナストン	(ペンデュラムバックブリーカー中に)←←+組
	超必殺技	
9	ロビンスペシャル	→↓↘+組+必
9	ロープワークタワーブリッジ	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必

ラーメンマン

分類:元残虐超人　超人強度:97万パワー
体重:130kg　出身地:中国
身長:208cm

豊富な打撃技を駆使する打撃のスペシャリスト、ラーメンマン。必殺技も打撃系のものがほとんどで、遠距離から一気に強襲する「レッグラリアート」やコンボの締めに使える「飛翔龍尾脚」など、分かりやすい技が多数ある。フェイントを織り交ぜた打撃で、一気に相手を倒してしまおう。

ラーメンマン COMMAND LIST

	打撃技	
	三連撃	打・打・打
浮	三連撃・改	打・打・→→+打
	四連衝	打・打・←+打・打
	四連衝・改	打・打・←+打・→→+打
	五連斬	打・打・←+打・打・←→+打
	五連斬・改	打・打・←+打・打・→→+打
	二連龍尾脚	↓+打・↓↙←+打
	二連暗脚	↓+打・↓+打
	二連暗滅掌	↓+打・↓+打・↓↘→+打
	二連衝	←+打・打
	二連衝・改	←+打・→→+打
	二連斬	←+打・打・←→+打
浮	二連斬・改	←+打・打・→→+打
	蓮華双龍脚	←←+打・←+打
	蓮華龍脚・改	←←+打・→+打
	虎尾脚	→+打
	背面エルボー	←→+打
	烈火太陽脚	↑+打
浮	アッパーエルボー	→→+打
	寸勁	↓↘→+打
	龍尾脚	↓↙←+打
	投げ技	
	シュミット流バックブリーカー	組
	オクラホマスタンピード	→+組
	ブルドッギングヘッドロック	→→+組
	ショルダーアームブリーカー	←←+組
	サイドスープレックス	→←+組
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組
	ネックハンギングツリー	(大よろけ相手に)組
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組
	必殺技	
1	回転龍尾脚	必
1	飛翔龍尾脚	←+必
1	心突錐揉脚	↑+必
2・浮	百戦百勝脚	→→+必
1	レッグラリアート	↓↘→+必
2	空手殺法"死の舞い"	←→+必
5	足すくい	→↘↓↙←+必
	→残虐技"つま先立ち"	(足すくい中に)→+組
	→中国拳法の嵐	(残虐技"つま先立ち"中に)←→+組
	→キャメルクラッチ	(中国拳法の嵐中に)←↙↓↘→+組
	→ロメロスペシャル	(足すくい中に)←+組
	超必殺技	
9	九龍城落地	→↓↘+組+必
9	フライングレッグラリアート	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必

ウォーズマン

分類:元残虐超人　超人強度:100万パワー
体重:150kg　出身地:旧ソ連
身長:210cm

打撃のリーチはほかのキャラにやや劣るものの、遠い間合いから相手に向かって突進する「スクリュードライバー」や、おなじみの必殺技「パロスペシャル」を擁するため、遠近ともに侮れないキャラ。超必殺技の「二刀流スクリュードライバー」は、攻撃発生こそ遅いもののガード不能技だ。

ウォーズマン COMMAND LIST

	打撃技	
	ワンツーミドル	打・打・打
	ワンツーボディ	打・打・→+打
	ライジングアッパーコンボ	打・打・→+打・打・打
	ライジングサマーコンボ	打・打・→+打・打・→↓↘+打
	サンセットアッパーコンボ	→+打・打・打・打
	サンセットサマーコンボ	→+打・打・打・→↓↘+打
	ニースタンプ	↑+打
	水面蹴り	↓+打
浮	強烈な左ストレート	→→+打
	サマーソルトキック	→↓↘+打
	投げ技	
	ボディスラム	組
	フライングヘッドシザース	→+組
	スイングネックブリーカー	→→+組
	ブレーンバスター	←←+組
	ショルダーアームブリーカー	←→+組
	ドラゴンスクリュー	←↙↓↘→+組
	ショルダーバスター	(中よろけ相手に)組
	ブン投げ	(中よろけ相手に)←↙↓↘→+組
	コルバタ	(大よろけ相手に)組
	ジャイアントスイング	(大よろけ相手に)←↙↓↘→+組
	コブラツイスト	(背後相手に)組
	スリーパー	(背後相手に)→+組
	必殺技	
1	ベアークロー	必
1	ストレートベアークロー	→→+必
1・浮	スクリュードライバー	↓↘→+必
2	ベアークローフィニッシュ	←→+必
3	パロスペシャル	→↓↘+必
3	ウォーズレッグブリーカー	←↙↓↘→+必
5	股抜きスライディング	←←+必
	→ストームエルボー1st	(股抜きスライディング中に)→+組
	→ストームエルボー2nd	(ストームエルボー1st中に)→→+組
	→ストームエルボーFinal	(ストームエルボー2ndカート中に)←→+組
	→パロスペシャル	(股抜きスライディング中に)→↓↘+組
	超必殺技	
9	二刀流スクリュードライバー	←↙↓↘→+打+必
9	パロスペシャル・ジ・エンド	←↙↓↘→+組+必

ブロッケンJr.

分類:正義超人　超人強度:90万パワー
体重:90kg　出身地:ドイツ
身長:195cm

中間距離でけん制しつつ、スキあらば「ベルリンの赤い雨」を繰り出すというスタイルが有効なブロッケンJr.。リーチが長い、攻撃発生が早いといった長所のある、使い勝手のいい打撃技を多く持っている。常に攻撃を出し続け、相手を固め続けると有利に闘うことができるだろう。

ブロッケンJr. COMMAND LIST

	打撃技	
	スラッシュコンビネーションα	打・打・打
	スラッシュコンビネーションβ	打・打・←+打
浮	スラッシュコンビネーションγ	打・打・←+打・→+打
	ネオスラッシュα	→+打・打・打
	ネオスラッシュβ	→+打・打・←+打
浮	ネオスラッシュγ	→+打・打・←+打・→+打
	ネオスラッシュω	→+打・打・↓↙←+打
	エアースラッシュ	↑+打
	グラウンドスラッシュ	↓+打
	グラウンドエアー	↓+打・↑+打
	ダイビングヘッドバット	←+打
浮	アッパースラッシュ	→→+打
	ドロップキック	←→+打
	直伝のローリングソバット	↓↙←+打
浮	ライジング[illegible]	→↓↘+打
	投げ技	
	フロントスープレックス	組
	ボディスラム	→+組
	ダブルアームスープレックス	←←+組
	キャメルクラッチ	→↘↓↙←+組
	ノーザンライトスープレックス	(中よろけ相手に)組
	ブレーンバスター	(中よろけ相手に)←←+組
	ツヴァイスラッシュ	(大よろけ相手に)組
	パイルドライバー	(大よろけ相手に)←←+組
	ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組
	必殺技	
1	ベルリンの赤い雨	必
3	毒ガス	←↓↙+必
3	カリフォルニアクラッシュ	→→+必
3	ブレーンクロー	←→+必
3	ハンブルグの黒い霧	↓↘→+必
3	ブレーメン・サンセット	↓↙←+必
	超必殺技	
9	ベルリンの赤い雨	↓↘→+打+必
9	[illegible]撃ベルリンの赤い雨	↓↙←+打+必

ウルフマン

分類:正義超人　超人強度:80万パワー
体重:102kg　出身地:日本
身長:190cm

ウルフマンの格闘スタイルは相撲だけに、リーチが短い打撃が目立つ。そのため、遠距離では苦戦を強いられるが、近距離での打撃回転速度は非常に優秀。また、見た目以上に俊敏なので、一気に相手に密着して「ウルフマン張り手」を絡めた怒とうのラッシュで相手を倒してしまおう。

ウルフマン COMMAND LIST

	打撃技	
	突っ張りラッシュ	打・打・打・打・打
	袈裟斬り張り手	打・打・←+打
浮	突き上げ張り手	打・打・←+打・→+打
	喉輪張り手	→+打・打・打・打
	けたぐり	←+打
	突き出し	←+打・打
	八艘跳び	↑+打
	足刈り張り手	↓+打
浮	踏込み右張り手	→→+打
	首刈り張り手	←←+打
	てっぽう	←→+打
	投げ技	
	頭突き	組
	ボディスラム	→+組
	上手投げ	→→+組
	下手投げ	←←+組
	雷頭突き	←→+組
	浴びせ倒し	(中よろけ相手に)組
	のど輪落とし	(大よろけ相手に)組
	送り吊り落とし	(背後相手に)組
	必殺技	
1	ウルフマン張り手	必
1	四股	↓+必
3	居反り投げ	↓↘→+必
5	サバ折り・壱	→↓↘+必
	→サバ折り・弐	(サバ折り・壱中に)→→+組
	→吊り投げ	(サバ折り・弐中に)↓↘→+組
	→撞木反り	(サバ折り・[illegible]中に)↓↙←+組
	超必殺技	
9	合掌捻り	←↙↓↘→+打+必
9	ネコだまし	→↘↓↙←+打+必

ペンタゴン

分類:アメリカ代表　超人強度:70万パワー
体重:115kg　出身地:アメリカ
身長:208cm

トリッキーな動きでリング狭しと飛び回る、鳥人ペンタゴン。攻撃力こそ低めなものの、タイミングを読まれづらい打撃技を多数持っている。相手と場所を入れ替えてしまう「クロノスチェンジ」などを挟みつつ、相手に動きを読まれないように気を付けながら、多彩な打撃技を使い分けよう。

ペンタゴン COMMAND LIST

	打撃技	
	ツイストラッシュ	打・打・打
	ウァールコンボ	打・打・←+打
浮	ウァールサマー	打・打・←+打・→+打
	ヒールコンボ	打・打・打・←+打
	ウインドサマー	打・打・打・←+打・→+打
	トライショット	→+打・打・打
	トライヒール	→+打・打・打・←+打
	トライウインドサマー	→+打・打・打・←+打・→+打
	ツイストヒール	←+打・打
	ダブルヒールサマー	←+打・打・→+打
	エアスタンプ	↑+打
	ツインアクセル	↑+打・→+打
	スピンキック	↓+打
浮	サマーソルトキック	→→+打
	ウィンドヒール	↓↙←+打
	投げ技	
	フランケンシュタイナー	組
	フライングヘッドシザース	→+組
	超人工衛星シザース	↓↘→+組
	スイングDDT	↓↙←+組
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組
	四次元ニードロップ	(大よろけ相手に)組
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組
	パイルドライバー	(上空相手に)←→+組
	必殺技	
1	スペースキック	必
2・浮	スペースファルコン	←→+必
2・浮	クロストルネード	→↓↘+必
2	フライングボディアタック	→→+必
2	メテオヒールドロップ	→↘↓↙←+必
5	クロノスチェンジ	(相手の攻撃に合わせて)←↓↙+必
	超必殺技	
9	スペーススラッシュ	←↙↓↘→+打+必
9	ストップ・ザ・タイム	(相手の攻撃に合わせて)←↓↙+打+必

ウォーズマン補足:文中でも書いたが、二刀流スクリュードライバーはガード不能技(軸移動でかわすことは可能)。ここぞという場面で使っていこう。
ウルフマン補足:袈裟斬り張り手ヒット時の中よろけから浴びせ倒しを出す場合、少し遅らせて組みを入力しないと頭突きに化けてしまうことに注意。

バッファローマン

分類：超人血盟軍　超人強度：1000万パワー　体重：220kg　出身地：スペイン
身長：250cm

その巨体から想像できるように、動きは鈍重ながら威力の大きい打撃技を豊富に備えたパワーキャラ、バッファローマン。浮かせ技やよろけ誘発技を多数持っているので、突進系必殺技「ハリケーンミキサー」で相手をロープ際へと追い詰め、ロープを利用して一気にダメージを奪う戦法が有効だぞ。

バッファローマン COMMAND LIST

		打撃技
	ヘビーダブルアタック	打・打
	メガトンアッパーコンボ	→→＋打・打・打
浮	メガトンアッパーコンボプラス	→→＋打・打・打・↓↙←＋打
	ロングホーンガード	→←＋打
浮	ロングホーンアッパー	（ロングホーンガード中に）打
	ロングホーンアッパープラス	（ロングホーンガード中に）打・↓↙←＋打
	エルボードロップ	↑＋打
	グラウンドスイング	↓＋打
	ダブルハンマー	←←＋打
	バッファローハンマー	←→＋打
	スイングパンチ	↓↘→＋打
	ロングホーンドロップ	↓↙←＋打
		投げ技
	超人風車	組
	サイドスープレックス	→＋組
	スレッジハンマー	→→＋組
	カンヌキスープレックス	←←＋組
	ベアハッグ	←→＋組
	ツームストンパイルドライバー	→←＋組
	メガトンシュート	（中よろけ相手に）組
	トマホークハリケーン	（中よろけ相手に）←↙↓↘→＋組
	バッファローBOMB	（大よろけ相手に）組
	悪魔殺法キズ移し	（大よろけ相手に）←↙↓↘→＋組
	トリプルヘッドバット	（背後相手に）組
	ハリケーンヒート	（落下中相手に）→→＋組
	バッファロー[illegible]岩落とし	（コーナー背負い相手に）→→＋組
		必殺技
1	毒針ニーリフト	必
2・浮	ハリケーンミキサー	→→＋必
2・浮	悪魔殺法デビルシャーク	←←＋必
2・浮	スペシャルハリケーンミキサー	↓↘→＋必
2・浮	スカイハリケーンミキサー	→↓↘＋必
2	串刺しロングホーン	←→＋必
3	超人十字架落とし	↓↙←＋必
		超必殺技
9	ハリケーンミキサー"死のコース"	←↙↓↘→＋打＋必
9	ハリケーン十字架落とし	→↘↓↙←＋打＋必

アシュラマン

分類：悪魔騎士　超人強度：1000万パワー
体重：200kg　出身地：魔界
身長：203cm

代名詞ともいえる六本の腕で素早い打撃を繰り出すことができ、「アシュラバスター」に代表される強力な組み技を併せ持つアシュラマン。相手を浮かせることができる飛び道具「竜巻地獄」や、突進技「阿修羅魚雷」の使い勝手が良く、中間距離での固め能力に秀でたキャラクターだ。

アシュラマン COMMAND LIST

		打撃技
	ワンツーストレート	打・打・打
	アッパーコンビネーション	打・打・打・←＋打
	回し蹴りコンビネーション	打・打・打・←＋打・→＋打
	蓮華掌コンボ	→＋打・打・打
	六道蓮華・壱	↓↘→＋打
	六道蓮華・弐	↓↘→＋打・打
	六道蓮華・参	↓↘→＋打・打・→→＋打
	ハイキック	←←＋打
	キックナックルコンボ	←←＋打・→＋打
	トリプルエルボー	↑＋打
	ロードロップキック	↓＋打
浮	アッパー	→→＋打
	ショルダータックル	←→＋打
		投げ技
	トリプルボディスラム	組
	回転エビ固め	→＋組
	パワーボム	→→＋組
	デスバレーボム	←→＋組
	ネックハンギングベアハッグ	（中よろけ相手に）組
	ネックハンギングバスター	（大よろけ相手に）組
	トリプルスリーパー	（背後相手に）組
	コブラツイスト	（背後相手に）→＋組
		必殺技
1	ダブルパンチ	必
1	阿修羅魚雷	←←＋必
2・浮	竜巻地獄	←→＋必
2	六本腕張り手	→→＋必
3	阿修羅バスター	↓↘→＋必
3	阿修羅[illegible]落とし	↓↙←＋必
		超必殺技
9	改良阿修羅バスター	←↙↓↘→＋打＋必
9	阿修羅∞パワー	→↘↓↙←＋打＋必

サンシャイン

分類：悪魔騎士　超人強度：700万パワー
体重：1000kg　出身地：ペルー・ナスカ平原
身長：300cm

ゲーム中No.1の巨漢サンシャインは技の数こそ少ないものの、比較的威力の大きいものがそろっている。また、ダウン時には砂状に変化し、そこから浮かせ技を繰り出すことができるなど、巨大な見た目に似合わずトリッキーな動きができる。相手を浮かせた後は、「地獄のコマ」で追撃を行なえるぞ。

サンシャイン COMMAND LIST

		打撃技
	地獄のハエ叩き	打・打・打
	ダウンハンマー	→＋打
浮	ハンマーアッパー	→＋打・↑＋打
	ハンマーロー	→＋打・↓＋打
	２０文キック	←＋打
	コンクリートプレス	↑＋打
	サンドロップキック	↓＋打
	４０文ロケット砲	→→＋打
	サンセットフリップ	↓↙←＋打
		投げ技
	ボディスタンプ	組
	リフトアップドロップ	→＋組
	脳天エルボー	→→＋組
	ベアハッグ	←→＋組
	ヘルスイング	←↙↓↘→＋組
	メキシカンストレッチ	（中よろけ相手に）組
	カナディアンバックブリーカー	（大よろけ相手に）組
	バックドロップ	（背後相手に）組
	超滞空ジャーマン	（背後相手に）→＋組
	カナディアンバックブリーカー	（落下中相手に）→→＋組
		必殺技
2	地獄のコマ	必
1	魔界ギロチンドロップ	↑＋必
1	地獄のピラミッド	→↓↘＋必
3	ジャイアントスイング	←↙↓↘→＋必
		超必殺技
9	[illegible]地獄[illegible]り（1Pカラー）	←↙↓↘→＋打＋必
9	呪いのローラー（2Pカラー）	←↙↓↘→＋打＋必

ザ・ニンジャ

分類：悪魔騎士　超人強度：360万パワー
体重：115kg　出身地：日本
身長：190cm

空中の相手を投げる技や、相手の攻撃をそのまま跳ね返す「順逆自在の術」など、トリッキーな技を多く持っているザ・ニンジャ。連続ヒットする打撃からの浮かせ技や、空中コンボに適した打撃コンボを持っており、打撃技の組み合わせが非常に多い。

ザ・ニンジャ COMMAND LIST

		打撃技
	連牙刀	打・打・打
	連牙頭蓋割	打・打・←＋打
	連牙甲冑断ち	打・打・←＋打・←＋打
浮	連牙凶斬り	打・打・→＋打
浮	頭蓋凶斬り	打・打・←＋打・→＋打
	螺旋田楽刺し	↑＋打
浮	螺旋凶斬り	↑＋打・→＋打
	螺旋地這	↑＋打・↓＋打
	螺旋凶地這	↑＋打・→＋打・↓＋打
	地這脚	↓＋打
	地這蓮華	↓＋打・打・打
	地這蓮華脚	↓＋打・打・←＋打
	地這蓮華連脚	↓＋打・打・←＋打・←＋打
浮	地這蓮華凶	↓＋打・打・→＋打
浮	地這頭蓋凶	↓＋打・打・←＋打・→＋打
浮	地這凶斬り	↓＋打・→＋打
	地這凶螺旋	↓＋打・→＋打・↑＋打
	地這螺旋	↓＋打・↑＋打
浮	凶斬り	→→＋打
	凶螺旋	→→＋打・↑＋打
	凶地這	→→＋打・↓＋打
	魔払い	←＋打
	額割	←→＋打
	瞬転	↓↘→＋打
		投げ技
	巻き投げ	組
	オクラホマスタンピード	→＋組
	裏投げ	←←＋組
	サイドスープレックス	←→＋組
	合気投げ	↓↙←＋組
	飛びつき腕十字	（中よろけ相手に）組
	カニ挟み～ヒールホールド	（大よろけ相手に）組
	アンクルホールド	（背後相手に）組
	弓矢固め	（背後相手に）→＋組
	アバランシュホールド	（上空相手に）→↓↘＋組
		必殺技
1	正拳突き	必
1	手裏剣ストンピング	→↓↘＋必
2	蜘蛛落とし	←→＋必
2	手裏剣投げ	↓↘→＋必
3	アバランシュホールド	→→＋必
5	背負い投げ	↓↙←＋必
	→腕十字	（背負い投げ中に）←←＋組
5	順逆自在の術	（相手の攻撃に合わせて）←←＋必
		超必殺技
9	忍法[illegible]輪の術	↓↙←＋組＋必
9	[illegible]縛り	（ロープ背負い相手に）↓↙←＋組＋必

キン肉万太郎

分類：H・F第一期生　超人強度：93万パワー
体重：83kg　出身地：キン肉星
身長：176cm

キン肉マンの息子だけあって、父親譲りの必殺技を多数持っている万太郎。しかし、キン肉マンと比べると打撃技のリーチに不安が残る。必殺技「マンタローエアー」などで相手を固めつつ、組み技を重視して闘っていくといいだろう。よろけた相手に対する組み技が豊富なことも特徴だ。

キン肉万太郎 COMMAND LIST

		打撃技
	ワンツーハイキック	打・打・打
	ワンツーダブルキック	打・打・←＋打・打
	マンタローコンビネーションA	打・打・→＋打・打・打
	マンタローコンビネーションB	→＋打・打・打
	マンタローコンビネーションC	→＋打・打・←＋打・打
浮	地雷コンビネーション	→＋打・打・打・→→＋打
	バックスピンキック	←＋打
	マンタローかかと落とし	↑＋打
	マンタロー地這い脚	↓＋打
浮	マンタロー地雷	→→＋打
	浴びせ蹴り	←→＋打
	肉のカーテン	→←＋打
		投げ技
	一本背負い	組
	裏投げ	→＋組
	エルボー	→→＋組
	ショルダーネックブリーカードロップ	←←＋組
	ドラゴンスクリュー	←→＋組
	フロントネックチャンスリー	↓↘→＋組
	袖釣り込み腰	（中よろけ相手に）組
	ビクトル膝十字	（中よろけ相手に）←→＋組
	垂直落下式ブレーンバスター	（大よろけ相手に）組
	飛びつきぶら下がり腕十字	（大よろけ相手に）←→＋組
	足絡み腕封じ	（背後相手に）組
	スノーハー～逆落とし	（背後相手に）←→＋組
		必殺技
1	マンタローエアー	必
3	カルビっ屁バズーカ	←←＋必
3	万太郎ボム	→→＋必
3	キン肉バスター	↓↘→＋必
3	ターンオーバーキン肉バスター	↓↙←＋必
3	キン肉ドライバー	→↓↘＋必
		超必殺技
9	マッスルグラウィティ	←↙↓↘→＋組＋必
9	マッスルミレニアム	（ロープ背負い相手に）←↙↓↘→＋組＋必

ケビンマスク

分類：元d・m・p　超人強度：117万パワー
体重：155kg　出身地：イギリス
身長：218cm

使いやすい打撃技や強力な必殺技を多数備えたケビンマスク。特に打撃技は、リーチの長いものや発生の早いもの、威力の大きいものなど、状況によって有効に使えるものが用意されている。豊富な打撃技で立ち回りを制し、威力の大きな必殺技で一気に攻め切ってしまえるぞ。

ケビンマスク COMMAND LIST

		打撃技
	掌底コンビネーション1st	打・打・打
	掌底コンビネーション2nd	打・打・打・←＋打
	掌底コンビネーション3rd	打・打・打・←＋打・←＋打
	掌底コンビネーションEnd	打・打・打・←＋打・←＋打・→＋打
	ローキックコンビネーションA	←＋打・打・打
	ローキックコンビネーションB	←＋打・打・打・→＋打
	ローキックコンビネーションC	←＋打・打・打・←＋打
	クイックロー	←←＋打
	クイックダブル	←←＋打・→＋打
	タクティクスNo.9	↑＋打
	切り裂きスライディング	↓＋打
	ダブルニー	→→＋打
	ニールキック	←→＋打
	ストレート掌底	↓↘→＋打
	浴びせ蹴り	↓↙←＋打
浮	掌底アッパー	→↓↘＋打
		投げ技
	ドラゴンスクリュー	組
	フライングヘッドシザース	→＋組
	カンヌキスープレックス	←←＋組
	マウント攻撃	←↙↓↘→＋組
	STF	→↓↘＋組
	デスバレーボム	（中よろけ相手に）組
	カーテンコールキック	（中よろけ相手に）←←＋組
	パワーボム	（大よろけ相手に）組
	巴投げ	（大よろけ相手に）←←＋組
	ハイトフォーミスト	（背後相手に）組
	タワーブリッジ	（落下中相手に）←→＋組
	ロビンスペシャル	（上空相手に）→↓↘＋組
	ロイヤルストレッチ	（ロープ背負い相手に）↓↙←＋組
	ハートアタックスティンガー	（コーナー背負い相手に）→↓↘＋組
		必殺技
1	必殺の右フック	必
1・浮	マッハパルパライザー	←→＋必
1	ケビントルネード	←←＋必
2	ダルマ落としコンビネーション	→→＋必
3	タワーブリッジ	↓↘→＋必
3	OLAP	→↓↘＋必
3	トルネードフィッシャーマンズスープレックス	↓↙←＋必
5	肩固め	←↓↙＋必
	→ストームエルボー	（肩固め中に）→＋組
	→三角締めストームエルボー	（ストームエルボー中に）↓↙←＋組
	→ビッグプロブレムスープレックス	（肩固め中に）→←＋組
		超必殺技
9	ビッグベンエッジ	→↘↓↙←＋組＋必
9	プロヴァケーショントゥキック	←↙↓↘→＋組＋必

よろけ補足:中よろけを誘発する打撃が無いキャラクターで中よろけ投げを出す場合、大よろけorロープから跳ね返ってきた相手にニュートラル打撃をヒットさせ、一瞬間を置いて組みを出すことで発動させられる。中よろけ投げはテンションゲージ増加量が多いので、積極的に狙ってみるのもいいだろう。

麻雀格闘倶楽部5

麻雀の面白さを追求する人気シリーズの最新作が登場！

対戦麻雀の至高の領域を目指す「麻雀格闘倶楽部」の最新作がついに登場！　追加された新モードや新要素を一挙に紹介するぞ。

麻雀格闘倶楽部5
■メーカー：コナミ
■ジャンル：麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：3月下旬
■使用基板：ー

Text: カイゼルちくわ

三麻登場

新たな興奮がここに！「全国三人打ち麻雀」モード

『5』で追加される新モードは、なんと三人打ち！　麻雀通の中にはファンも多い本格的な三人打ちルール（下枠参照）で、その魅力を完全に再現している。三人打ちならではの早い展開、大物手の狙いやすさは、一度味わうと病みつきに!?

急転・大役のそう快感!!

四人打ちとはひと味違った対局が楽しめる三麻。早い展開の中で大物役を狙え！

「全国三人打ち麻雀」対局ルール

[illegible] ■チーなし ■喰いタン、後付けあり　■食い替えなし　■赤五筒、赤五索各2枚　■積み棒は1本場600点、ノーテン罰符は場3000点　■持ち点25,000点スタート　■順位点あり（1位＋3,000点、3位－3,000点）　■ぶっとびあり（持ち点が0点以下で終了）　■三色同順なし　■四風連打なし　■流し満貫あり（ただし流局扱い）　■四槓流れ、流し満貫は親流れ　■九種九牌の親流れなし　■一萬がドラ表示牌の場合九萬がドラ　■ツモ和了の点棒支払いは親、子関係なく二人の折半　■パオ（責任払い）あり（大三元、大四喜、四槓子に適用）　■九連宝燈は筒子、索子でも成立

催事充実

イベント卓の大量追加!!

毎月二回開催されている「黄龍闘技場」に加え『5』では定例イベントが毎月同じ日に配信！黄龍以外の人でも、イベント卓を楽しめるのだ！

黄龍闘技場

前作から存在した黄龍向けの決闘イベントだが、本作ではさらに三人打ち専門のイベント日を加え、月二回の開催に!!　黄龍の頂点を目指すなら、三人打ちも極める必要があるぞ。

導火線卓

積み棒を導火線に見立て、和了時に導火線の位置のプレイヤーが行なう点数のやり取りが2倍になる。俗に言う「割れ目」に似た特殊ルールが採用されるイベント。

ドラドラ卓

誰もカンしていなくとも、最初からドラ表示牌が二枚で始まるというイベント卓。あっという間にドラが二枚、三枚と手に入るだけに、普段の対局には無い緊張感が楽しめるはずだ。

クラブスコア2倍卓

今までは時々しか発生しなかった「クラブスコア2倍」の対局が、毎月決まった日には一日中楽しめるように。自分が通うゲームセンターを、全国総本山に押し上げるチャンスだ！

大会イベントも充実！

イベント卓のみならず、大会イベントも定期的に開催されるとのこと！　その内容も大幅強化されるそうなので、開催告知を見逃すな！

宝珠覚醒

今まではトップ逃げ切りの戦法が主流だった『麻雀格闘倶楽部』だが、『5』からその常識を変える「ソウルオーブ」が出現！　このオーブは昇格時、勝ち星に変化するのだ。黄龍から獲得したソウルオーブは勝ち星二つに変化するので、黄龍に挑むことにも大きな意義が生まれた。

獲得するには一位になるのはもちろん、四位の相手をぶっとび（持ち点0）にすればいい。つまり、トップのプレイヤーでもより高い手を狙わなければ、ソウルオーブを獲得することはできないということ。対局がいっそう熱くなるぞ！

小物手に用なし!?「ソウルオーブ」出現!!

ソウルオーブの効果が適用されるのは、段位者のみ。なお四神マスターが獲得した場合は、獲得と同時に勝ち星に変化する。

●段位者が1位で4位のプレイヤーを「ぶっとび」（点棒が0点以下の状態）にした場合に獲得！

●所持したまま昇格すると勝ち星に変化！

●段位者が黄龍から獲得すると、勝ち星が2倍！

黄龍天昇

黄龍戦線さらに激化！頂点に立つのはだれだ!?

シリーズの回を重ねるごとに激しさを増す黄龍の戦いに、さらなる変化が！　ソウルオーブの存在も含めて、今度は段位者との対戦でも油断はできない。そして、新たな頂点が――!?

四神オーブチャージ

段位者との対局で黄龍オーブを獲得!?

『5』では黄龍が段位者に勝利した場合、その相手が属する四神属性の「四神オーブ」を獲得できる。そしていずれかの属性の四神オーブが五個になると、なんと黄龍オーブ一個と交換できるのだ！　無論段位者に負ければその相手の属性の四神オーブが減るので、段位者相手の対局も気が抜けないぞ。

新称号

黄龍の「帝」

究極の称号「黄龍神」に続き、新たな名誉ある称号「黄龍帝」が登場！期間内で東風・半荘・三麻のすべてのモードで黄龍オーブの総合獲得数が一位だった黄龍に与えられる、まさに「今一番強い」黄龍の称号だ。なお期間総合、期間各モードの2位～5位の黄龍には、こちらも新称号である「四天王」が与えられるぞ！

神才参戦

日本プロ麻雀連盟の全面協力も、さらに強化！新たに八名のプロが本作に参戦するが、なんとその中には海外勢の実力派に加え、あの「ムツゴロウさん」こと畑正憲氏の名前も！　プロ雀士と直接対局できる機会がさらに増える本作で、プロの技をしっかりで学んで麻雀の腕を磨け！

プロCPUとの対局以外にも、プロ自身が頻繁にリーグ戦に参加するのが本作の魅力。その強さは言うまでもない。

新たにプロ雀士8名参戦！総勢48名の強豪陣が待つ!!

新規参戦プロ氏名	段位
[illegible]	六段
[illegible]	五段
[illegible]	[illegible]
北野由実	初段
さくら	初段
ジェン	初段
[illegible]	[illegible]
畑正憲	初段

既存システムも健在！

e-AMUSEMENT PASSにデータ引き継ぎも可能!!

麻雀好きにはたまらない新要素が目立つ『5』だが、もちろん前作までのシステムは継承している。初心者でも安心の「麻雀初心者専用卓」や、店舗間の戦いが熱い「クラブシステム」なども健在なので、初心者から上級者まで、すべての層のプレイヤーが自分に合った遊び方で楽しめるぞ。

また、本作からコナミのe-AMUSEMENT PASSに対応！　カードシステムは変わるが、『4』のカードから称号や段位などのプレイデータを筐体で引き継げるぞ。

これ一枚でコナミの対応ゲームすべてのデータが記録可能！コナミ作品を遊ぶなら必携の一枚だ。

選択遅いよ！ 何やってんの!!

クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士

毎日ガンダムを見ないと気が済まないそこの男女よ、そして日常生活でガンダムのせりふを使いまくっている老若男女よ。大変お待たせした。稼働直前となる今回は、ゲームのプレイに必要となる基本的な部分と、本作の独特のシステムを紹介。しっかりと読んで予習しておくように！

Text：飛鳥

クイズ機動戦士ガンダム問・戦士
■メーカー：バンプレスト
■操作方法：レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年4月予定
■使用基板：SYSTEM256

画面も見ずに一人前になったヤツがどこにいるものか！

プレイ中の画面には、必要な情報がありとあらゆるところにちりばめられている。それを理解せずにニュータイプを気取るのは10年早い。ということで、右のゲーム画面解説でしっかりと把握しておこう。

特に注意すべき点は、画面下に表示されているタイマーと武器ゲージ。タイマーは残り時間を表しており、そのタイマー減少に連動して武器ゲージも減少していく（緑色→黄色→赤色と変動）。そして、解答した際の武器ゲージの残量で、攻撃する武器の種類が決定される。

武器ゲージは下段のキャラ紹介でも記載しているが、スペシャル武器→メイン武器→サブ武器と攻撃力が減少する。早く答えれば答えるほど武器ゲージの減少を抑えられ、攻撃力の高いスペシャル武器で攻撃が可能だ。しかし、モビルスーツ（以下MS）によって3種類それぞれの武器ゲージの幅が異なるため、MSを乗り換えた後などは要注意！

ゲーム画面解説

メイン武器
TIMER 20.00
スペシャル武器
サブ武器

①スコア
現時点でのスコアが表示される。
②問題
クイズの問題が表示される。
③敵のHP
敵の最大HPと残りHPを表示。
④プレイヤーキャラ
左側に1P、右側に2Pのキャラを表示。
⑤階級
現時点での階級と階級章を表示。
⑥プレイヤーキャラのHP
最大HPと残りHPを表示。常に気を配ろう。
⑦正解率
各プレイヤーの正解率を表示。
⑧選択肢
ボタンに対応した解答の選択肢。
⑨タイマー
その問題に対する残り時間。

プレイヤーキャラ&初期搭乗MS紹介

フレイヤーキャラはここで紹介している5人。各キャラには固有の覚醒能力があり、それらの効果はすべて違うので注意。また、最初に搭乗しているMSも違い、MSによって武器の攻撃力など特徴が異なるので、キャラ&MS選びも重要なポイント。MSは、成績によって後に乗り換えることも

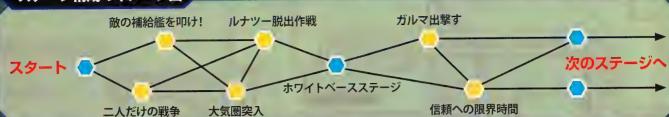
各キャラそれぞれの覚醒能力は、クイズに答えていくことで自動的に発動する。発動時機はランダムだが、クイズの正解が多ければ発動も早い。

スペシャル	ビーム・サーベル	攻撃力 220
メイン	ビーム・ライフル	攻撃力 200
サブ	頭部バルカン砲	攻撃力 170

『機動戦士ガンダム』に登場。MSの能力は平均的で、アムロの覚醒能力「ニュータイプ覚醒」は覚醒直後のクイズで選択肢を減少させるという効果がある。

スペシャル	キャノン砲	攻撃力 [illegible]
メイン	ビーム・ライフル	攻撃力 200
サブ	頭部バルカン砲	攻撃力 150

『機動戦士ガンダム』に登場。スペシャル武器のキャノン砲が魅力的。カイの覚醒能力はほかのキャラの能力がランダムで発生する「乱れ撃ち」となっている。

ステージ構成のイメージ図

ゲームの流れとホワイトベースでの行動をチェックしておけよ

本作は、アニメの展開に沿って1年戦争を体験することができ、ルート分岐時のプレイヤーの選択によって、TVシリーズやOVAシリーズのストーリーを追うことができる。もちろん出題される作品によってステージを選ぶのもアリだ。

上記のステージ構成のイメージ図を見てもらえば分かるが、ステージの途中にホワイトベースステージが用意されており、ここでさまざまなイベントが発生する。ホワイトベースではまず、階級昇格による授与イベントが発生する。そしてクイズの成績によってMSの乗り換えが発生。その後ホワイトベース内でのヒロインたちとのコミュニケーションという流れとなる。ヒロインたちとのコミュニケーションは右を、MSの乗り換えに関しては下で詳しく紹介しているので見ておこう。

私たちもサポートするわ

ホワイトベースでは、ガンダムシリーズに登場するヒロインたちが登場し、クイズを出題してくる。そのクイズに正解すると、登場したヒロインとの友好度がアップし、ステージ中のクイズで、それぞれのヒロインが持つ特殊能力を使ってプレイヤーをサポートしてくれるのだ。中でも、一番好感度の高かったヒロインはさらなるイベントも……、これは頑張るしかない!!

[illegible]ヒロイン[illegible]たちがクイズを[illegible]もちろんガンダムシリーズから。ここでクイズに正解し[illegible]ておくと

好感度の高いヒロインが、戦闘時でサポート。特殊能力はヒロインによって違うが、選択肢減少やHP回復など、役に立つモノばかりだ。

成績によってMSの乗り換えが発生

ホワイトベースステージに到達するまでのクイズの成績によって、MSの乗り換えイベントが発生する。乗り換えは、クイズの正解率が高ければ性能の高い機体へ、そして正解率が低ければ性能の低いものへ乗り換えることになる。後のステージが楽になるので、上位MSへの乗り換えを目指そう。また、成績による乗り換えではないが、ガンダム試作1号機やガンダムEz8など陸戦型の初期MSの場合、宇宙ステージではほぼ同等の性能を持つMSに乗り換えることになる。

乗り換えでは[illegible]MSを2機種の中から選択する。[illegible]能も変わってくるので、MSの能力をよく見てMSを決めよう。

さまざまなメダルを獲得してWEBランキングを目指せ!

プレイ中特定の条件を満たすと獲得できるメダルはスコアの加算やHPの大幅回復など多種多彩。的確に獲得してハイスコアを目指そう!

ゲームオーバー時に表示されるパスワードを使ったWEBランキングも開催予定! 今のうちにシリーズを再チェックして腕をみがいておこう。

スペシャル	ビーム・サーベル	攻撃力[illegible]
メイン	ビーム・ライフル	攻撃力200
サブ	頭部バルカン砲	攻撃力160

『機動戦士ガンダム0083』に登場。ガンダム試作1号機は陸戦型のため、宇宙ステージではフルバーニアンに乗り換える。攻撃力がアップするコウの覚醒能力「逆上」後のビーム・サーベルは強力だ。

スペシャル	ビーム・サーベル	攻撃力[illegible]
メイン	腕部ガトリング砲	攻撃力200
サブ	頭部バルカン砲	攻撃力180

『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』に登場。本作唯一の女性パイロットであるクリスの覚醒能力は、アムロと同じく選択肢が減少する「ひらめき」。

スペシャル	ビーム・サーベル	攻撃力210
メイン	ビーム・ライフル	攻撃力200
サブ	胸部旋回式機銃	攻撃力170

『機動戦士ガンダム 第08MS小隊』に登場。ガンダム試作1号機と同じく陸戦型のため、宇宙ステージでは乗り換えが発生する。シローの覚醒能力は攻撃力と防御力がアップする「気合い」。

ファン待望の続編登場！

全国のテニスファンの皆さま、お待たせしました！　対戦相手のとの読み合いが熱いテニスゲーム、『パワースマッシュ』の最新作が、新要素をふんだんに盛り込んで登場です。今回はその新要素を中心に紹介していくぞ！

パワースマッシュ3
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：未定
■使用基板：LINDBERGH

リアルなテニスを再現しながらも、初心者でも簡単にプレイできるゲーム性を実現し、幅広い層に支持された『パワースマッシュ』。そのシリーズ最新作がついに登場するぞ！　あの白熱したラリーを、またゲームセンターで楽しめるのだ。

本作の注目すべきポイントは、セガの最新CGボードである「LINDBERGH」を使用しているというところ。これまでのシリーズタイトル同様、「簡単操作でスーパープレイ」というコンセプトをきっちり踏襲しながらも、グラフィック面で大幅に進化を遂げているのだ。

対戦の奥深さは従来のまま。相手の様子をうかがいながらラリーを続け、勝負所では裏を突いてエースを奪う。『パワースマッシュ』の対戦ならではの駆け引きが十分楽しめるのだ。これまでの『パワースマッシュ』をプレイしてきた人も、これからプレイしようと思っている人も、稼働を期待して待て！

前作同様、ダブルスもプレイできるぞ。プレイヤーとペアを組むダブルスでは、パートナーとのコンビネーションが勝敗を左右するぞ。

新ボード「LINDBERGH」の力により、選手の顔は皺から血管に至るまで、リアルに再現されている。その画面はまるでテレビ中継を見ているかのようだ。

パワスマがパワーアップして帰ってきた

ショットを使い分けてエースを奪え！

本作には、順回転のかかった速いショットを打つトップスピンボタンと、ボールに逆回転がかかった遅い球を放つスライスボタンがある。この二つのボタンとレバーを操作を組み合わせることで多彩なショットを打ち分けられるのだ。例えば二つのボタン同時押しでロブ、レバー⬆⬇＋スライスボタンでドロップショット、といった具合。これらのショットを上手に使い分け、対戦相手からエースを奪うのだ！

ショットの種類や速さ、方向をコントロールして相手を揺さぶろう。そしてオープンコートにハードヒットをたたき込め！

多彩なショットを打ち分けろ！

世界のトップランカーが登場

現役トップランカーが実名で登場するのも『パワースマッシュ』の魅力の一つ。テニスプレイヤーの強さを現したATPランキングにおいて2006年3月の時点でトップを独走しているロジャー・フェデラーを筆頭にティム・ヘンマンなど世界の名選手が12名が使用可能になっているぞ。

ロジャー・フェデラー
2004年の四大大会のうち、三つを制した。現在「最も完璧に近い」と言われているプレイヤー。

アンディ・ロディック
200キロを超すサーブが魅力。サーブの世界最高速度の記録を持つ。バックハンドは両手打ち。

レイトン・ヒューイット
オーストリア生まれのストロークプレイヤー。足の速さで相手にプレッシャーを与える。

ティム・ヘンマン
イギリスが誇るベテランプレイヤー。冷静な試合運びとサーブ&ボレーが武器。

全世界を転戦しグランドスラム制覇を目指せ！

チャレンジモードを新たに追加

本作から追加された「チャレンジモード」。ここではさまざまな課題にチャレンジして賞金を稼ぎ、その合計金額を競うのだ。課題は初心者がテクニックを磨くのに最適なレベルのものから、上級者が苦戦するくらいにハイレベルなものまで用意されているぞ。

「MAXパワーのサーブを打て」、「最後はドロップショットで決めろ」といった課題が登場するぞ。

クリアして賞金を稼げ！

課題はクリアするごとに難しく、そして高い賞金額のものが登場する。目指せ100万ドルプレイヤー！

やり込んでうまくなれ！

[illegible]モード」に登場する課題は、[illegible]テクニックの[illegible]ードをやり込むことで、自然にゲームがうまくなってい[illegible]ます。初心者はこのモードで「パワースマッシュ」の操作方法やテクニックを学んで、対戦に挑むといいです。

[illegible]

トーナメントモードも健在

イングランドやアメリカ、フランスなど合計5カ国を転戦するトーナメントモード（CPU戦）も、もちろん収録されている。ここではさまざまなコートで、異なるプレイスタイルの選手と戦うことになるのだ。世界中の強豪に競り勝ち、グランドスラムを獲得することができるか？

目指せ！グランドスラム

MAXサーブを多く打つというような、ハイレベルな内容で勝つと賞金額もアップする。ただ勝つだけでなく、獲得賞金も気にして戦おう。

サーフェイスによって球の速さも変化する

本作では実際のテニスと同様に、サーフェイス（コートの表面）によって球速が変化する。サーフェイスの特徴を考え戦い方を変えていこう。

[illegible]グラスコートでは、サーブ＆ボレーのプレイスタイルが有利。[illegible]

お気に入りのウェアに着替えよう

専用のICカードを使えば名前の変更や戦績の記録はもちろん、新しいウェアが支給されることも。また、勝つことで上昇する「SRT世界ランキング」にチャレンジすることも可能だ。

ICカードを使ってプレイすれば、プレイスタイルを次々に変更していくことが可能だ。

ゲームスタート時、コスチュームは4種類の中から選択。その後、色などを変更できるのだ。

さまざまな条件をクリアするとメダルを獲得。メダルによっては、副賞として何かもらえることも!?

メダルを獲得すると何かいいことが……

爬虫類萌え!?　対戦型陣取りゲーム登場！

[illegible]円寺が贈るゲームメーカー・スターフィッシュ・エスティからパズルゲームが[illegible]！カメレオン四姉妹とのCPU戦も[illegible]くるくるとアツい対戦型陣取りゲームだ[illegible]

カメレオン
【chameleon,cameleon】
蜥蜴目カメレオン科の爬虫類。普通、緑灰色で不規則な斑点が混在、体色は時々変化して周囲の状態に似る。棍棒状で伸縮自在の長い舌を持ち、急にこれを伸ばして昆虫を捕食。
（広辞苑より）

NAOMIパワー全開の面白パズルゲー

くるくるカメレオンは周囲のコマをカメレオンのように変色させ自分の領土を増やす対戦型パズルだ。画面もカラフルで遊びやすい！

画面左下のカメレオンコマが1Pの領土。右上のカメレオンコマは2Pの領土だ。7種類のコマ色が鮮やかだね！

基本操作

取り消し
マップズーム
決定
必殺技
8方向レバー

ゲームの流れ

ゲームはターン交代制。領土を拡大し、全体の50%以上を自分の領土にすれば勝利。逆に相手の領土が50%以上になると敗北となる。

注意コマ！

スターコマ
★のコマを取ると必殺技を使える。★を3つ集めると強力な必殺技が使えるぞ。

爆弾コマ

領土にした時点で爆発、周囲のコマをランダム色の中立コマに変化させてしまう。

ゴールコマ
ゴールコマを領土にすれば、その時点でラウンド勝利確定。相手に取られるな！

キングコマ

領土で囲めば獲得可能。マップの2/3以上のキングコマをゲットでラウンド勝利だ

気分はいつもくるくる！カメレオンシスターズ

プレイヤーキャラクタとなるのはカメレオン四姉妹。それぞれが異なる必殺技を持っているぞ。

アルカディア特選カメレオン娘！

エリオット
森の元気なカメレオン娘。★×3の必殺技は次の相手のターンをスキップして、自分のターンにできるダブルターン。

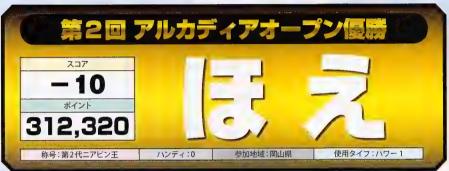
エボシ
鞭が過激なカメレオン姉妹の長女。★×3の必殺技は大きなカーソル内のコマを障害物に変えるブロッキングボム。

ディルピス
なんとなくアラビア風な装束の末娘。★×3の必殺技で大きなカーソル内のコマを中立コマに戻すことができる。

クレスト
試合に負けると中途半端に眼鏡が割れるのは必見。★×3の必殺技はエリオットと同じダブルターンで使いやすい。

第二回 アルカディアオープン結果発表!

今回は2月17日から2月26日に開催された「第2回アルカディアオープン」の結果を発表するぞ！　本作の上級プレイヤーが、どのような最終スコアを出してきたのか気になる人が多いだろう。正直スゴイよ!!

セガ ゴルフクラブ バージョン 2006 ネクスト ツアーズ
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ゴルフ
■操作方法：タッチパネル＋クラブスイッチ
■発 売 日：2005年12月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

圧倒的な大差を付け"ほえ"氏が優勝！

優勝は2位に2打差を付け、－10でホールアウトした「ほえ」氏(岡山)。氏はこれで通算四つ目の大会制覇となった。これまで、アプローチキング大会、スピードキング大会、ニアピンキング大会とユニーク系ルールでの優勝が目立った氏だが、ついにストロークルールでの大会制覇を達成！　数々の歴代スコア1位をはじめ、さまざまなランキングで常に上位をキープする、『セガゴルフ』屈指の実力者「ほえ」氏。今後も益々の活躍が期待される。

また、岡山県勢は2大会連続、通算10冠目の獲得。『セガゴルフ』の聖地としての地位を不動のものとしている。

今大会では、各コースの18番ホールのみという特殊な設定に加え、初採用となる新規要素を盛り込んでの開催となったが、その中でもランダムに変わる風向き・風力が大きな特徴だった。これまでの大会では風によってパターンを作成し、その風を待って攻略するのが主流だったが、今回はそれが通用しないため、全体的にスコアの伸びを欠いた印象を受けた。ロングホールはイーグルで2打、条件次第ではアルバトロスで3打縮めることができるいわばチャンスホール。5ホール中、ロングが三つ、ミドルが二つの今大会では、理論上ではアルバトロス×3、イーグル×2となり－13まで出せるのだ。過去の大会では、常に理論値に近いスコアが出されていたが、今回は－10が1名、－8が2名、－7でも16名だった。今回優勝した「ほえ」氏のスコアは、大会2日目に達成されたもの。珍しいことに大会5日目から最終日の2月26日まで上位3名が変動しないという事態となった。このあたりからも、今大会は運の要素が強くスコアを更新することがいかに難しかったのかが分かるだろう。

2月17日～26日に開催された、第2回アルカディアオープンが無事終了。今回もたくさんの参加者で、大いに盛り上がった。

強豪も苦戦した大会ルール

2位の「G ZERO P2」氏は、大会5日目に－8を出し2位にランクイン。第1回アルカディアオープンで3位入賞を果たした「G ZERO」氏と見て間違い無いだろう。称号が"新人"であることから、本大会向けに新しく作ったパワータイプのカードと思われる。そのほかにもパワー有利と睨んだか、新規作成と思われる上級者のパワータイプが見受けられた。追い風にならないとロングホールでの2オンもままならない今回のルールでは、ほかのタイプにとっては少々厳しいものとなったようだ。

3位の「あつ糞。」氏もパワータイプを選択。岡山県でこの名前、第1回アルカディアオープンの覇者「初代ARCADIA王」の「あっくそ」氏だろう。驚異のスタートダッシュ、圧倒的なラストスパートで数々の大会を制してきた氏だが、今回は序盤に出した－8を更新できずに終了。これは－10という数字が、いかに凄いかの証明といえる。

ちなみに、今大会で初採用となった要素に、いわゆる「キリ番」順位によるアイテムプレゼントがある。今回は2位から5位の上位入賞者に加え、111位、333位、555位、777位というゾロ目順位のプレイヤーに、アイテムが贈られた。このキリ番でのアイテムプレゼントは大会毎に自由に設定できるとのこと。狙って取れるものではないが、参加する楽しさが増すので、今後もぜひ実施してほしい。

2位～20位のスコア

プレイヤーネーム	スコア	ポイント
ハンディ	称号	使用タイプ
G ZERO P2 (愛知)	-8	272,530
36	新人	パワー2
あつ糞。(岡山)	-8	240,800
5	アマ1級	パワー2
きょうこ2 (千葉)	-7	252,970
10	アマ1級	パワー1
ACE (静岡)	-7	250,470
0	重鎮	ノーマル1
Freak≡Tone (東京)	-7	230,510
0	帝王	パワー2
きょうこ3 (千葉)	-7	228,620
36	新人	パワー2
クォン・サンウ (東京)	-7	226,180
0	プロ 六段	テクニック1
ｸﾞｧｲｽﾘｯﾀｰ (北海道)	-7	225,790
0	名人	パワー2
おにぎり。(東京)	-7	224,510
10	アマ10級	パワー2
Michelle Wie (静岡)	-7	223,800
0	強者	パワー2
必殺!中断連打 (宮城)	-7	222,130
36	新人	パワー2
みーちゃん2 (大阪)	-7	221,230
1	名匠	パワー2
ｷｮﾝﾌｶﾆｻｰﾚｽ (東京)	-7	220,100
0	大王	ノーマル1
X[えっくす] (静岡)	-7	218,200
0	御大	ノーマル1
C.N.Nozomipapa (埼玉)	-7	217,810
0	巨星	パワー2
Albatross (愛媛)	-7	216,850
1	強者	ノーマル1
T.FURUKAWA (東京)	-7	215,580
0	重鎮	パワー2
ビジェイ最新 (東京)	-7	214,820
0	巨星	パワー2
どぅ太ヌキ (東京)	-6	237,740
36	新人	パワー1

入賞者の皆さまへ

今回の大会で1～5、111、333、555、777位の皆さまには記念品を贈呈致します。住所・氏名・電話番号・プレイヤーネーム・大会参加時に使用したICカードのシリアルコードナンバーを明記の上、2006年5月31日（当日消印有効）までにアルカディア編集部まで送ってください（あて先は欄外のOBゾーン参照）。
※シリアルコードナンバーが記載されていなかったり、間違っていると入賞者本人かどうかの確認ができませんのでご注意ください。
※今大会の終了後にICカードを更新した場合は、更新後のカードに記載されているシリアルコードナンバーを明記してください。

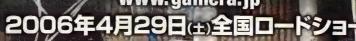
OBゾーン　住所・氏名・電話番号・プレイヤーネーム・シリアルコードナンバーの送付先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン アルカディア編集部 セガゴルフ係
e-mailによるあて先は【post@arcadiamagazine.com】　e-mailの場合はメールの件名を「セガゴルフ係へ」としてください。

角川書店×メディアワークス×アスキー×エンターブレイン×角川エス・エス・コミュニケーションズ

角川グループ大連合試写会

シネコン全国43会場(MOVIX、シネプレックス、ユナイテッド・シネマ)に

3500組7000名様ご招待!!

MOVIX
UNITED CINEMAS
CINEPLEX

小さき勇者たち GAMERA

富岡 涼　夏帆　津田寛治

ガメラは少年のために。
少年はガメラのために。

▼4月18日実施(18:30開場/19:00開映予定)

北海道	1	ユナイテッド・シネマ札幌
新潟	2	ユナイテッド・シネマ新潟
埼玉	3	ユナイテッド・シネマ入間
東京	4	ユナイテッド・シネマとしまえん
愛知	5	ユナイテッド・シネマ豊橋18
	6	ユナイテッド・シネマ阿久比
	7	ユナイテッド・シネマ稲沢
岐阜	8	ユナイテッド・シネマ真正16
滋賀	9	ユナイテッド・シネマ大津

▼4月18日実施(18:30開場/19:00開映予定)

石川	10	ユナイテッド・シネマ金沢
大阪	11	ユナイテッド・シネマ岸和田
長崎	12	ユナイテッド・シネマ長崎
福岡	13	ユナイテッド・シネマなかま16
	14	ユナイテッド・シネマ福岡
	15	ユナイテッド・シネマキャナルシティ13

▼4月21日実施(18:30開場/19:00開映予定)

宮城	16	MOVIX仙台
	17	MOVIX利府
栃木	18	MOVIX宇都宮
群馬	19	MOVIX伊勢崎
埼玉	20	MOVIXさいたま
	21	MOVIX三郷
	22	MOVIX川口
東京	23	MOVIX亀有
	24	MOVIX昭島
神奈川	25	MOVIX橋本
静岡	26	MOVIX清水

▼4月21日実施(18:30開場/19:00開映予定)

愛知	27	MOVIX三好
奈良	28	MOVIX橿原
大阪	29	MOVIX堺
兵庫	30	MOVIX六甲
岡山	31	MOVIX倉敷
鳥取	32	MOVIX日吉津
山口	33	MOVIX周南

▼4月27日実施(18:30開場/19:00開映予定)

北海道	34	シネプレックス旭川
茨城	35	シネプレックスつくば
	36	シネプレックス水戸
埼玉	37	シネプレックス新座
	38	シネプレックスわかば
	39	シネプレックス幸手
千葉	40	シネプレックス幕張
神奈川	41	シネプレックス平塚
福岡	42	シネプレックス小倉
熊本	43	シネプレックス熊本

応募方法

公式ホームページ www.gamera.jp にアクセスし、応募フォームに必要事項を記入のうえご応募ください。

※はがき等でのご応募は受け付けておりません。

[記入事項] ①住所、氏名、年齢、職業、電話番号 ②ご覧になった雑誌名 ③希望する会場

応募締切 4月7日(金)24:00受付分まで

※当選者の発表は、試写状の発送をもってかえさせていただきます。当選の可否など、個別のお問い合わせはご遠慮ください。
※本件に関する劇場へのお問い合わせはご遠慮ください。ご質問は公式ホームページからお願いいたします。

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

GO TO NEXT PRODUCE

THE iDOLM@STER
アイドルマスター

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256
芸能番記者：田渕健康

世間はすっかり春模様！ ニューシーズンも完全到来したことだし、これまで組み合わせたことのなかったユニットをプロデュースしてみるのも面白いかもですね！

アイマス総合情報ページ
MASTER'S CHANNEL

「アイマス」関連の[illegible]フォロー！ 今月も、[illegible]

今月の人気ランキング！〜3月編〜

アイドルの中の方々も毎月気にされている（笑）人気ランキング。今月もぶっちぎりの強さをみせたのは高槻やよい選手！ 既に鉄板と呼んでいいほどの人気を獲得しており、ガッチリと首位を堅守。続く2位、3位の春香、千早は、週ごとに入れ替わったりしながらデッドヒートを続けている模様です。ハイタッチ帝国万歳！

庶民派かつ天真爛漫さが皆さまのハートをつかんで離さないやよい。人一倍家族思いのところも、彼女の人気を高めている要素の一つか!?

惜しくも足踏み状態になってしまった春香。常にお声がかかる安定した人気を誇っているので、巻き返しも十分ありうる！

PICK UP☆IDOL

今回「再注目！」を訴えたいのは、8位に転落してしまった秋月律子。テンションの制御やドタキャンの判断が難しいアイドルだが、すべての能力が平均以上にまとまっている優秀な人材。オーディションの勝利などでテンション維持を怠らなければ、きっとユニット内の強力な切り札となってくれるだろう！

人気上位の春香、千早と組ませると、ボーカルの総合力はかなり高いものとなるぞ。

今月の萌えられた人

3月の人気アイドルランキング
（3月13日・765プロ調べ）

順位	名前
1位	高槻 やよい
2位	天海 春香
3位	如月 千早
4位	萩原 雪歩
5位	三浦 あずさ
6位	菊地 真
7位	水瀬 伊織
8位	秋月 律子
9位	双海 亜美/真美

CD

所属アイドルバースデーシリーズ vol.2 如月千早 Gratitude

Gratitude
CD＋オリジナルB3ポスター1枚
販売価格：3,015円（ジャケットは製作中のものです）
（＊販売は終了しました。）
メーカー：ナムコ

昨年の12月の「雪歩編」から開始された「所属アイドルバースデーシリーズ」の第二弾は、如月千早の「Gratitude」！ 3月10日正午〜3月13日の16時30分までのナムコ時間（76.5時間）予約を受け付けていたこのCD、残念だが既に販売は終了しているものの、その収録曲は豪華絢爛！ 千早と765プロの人気事務員・音無小鳥嬢のミニドラマを収録した上、「オリビアを聴きながら」、「空へ…（「ロミオの青い空」主題歌）」、「Jupiter」といった名曲を、千早が丹念に歌い上げた珠玉の1枚となっている。「オレ様の使用キャラのは無いのか！」という方、まだまだご安心を。これからもバースデーシリーズは続く予定なので、お気に入りのアイドルの誕生日が近付いたら、アイマスオフィシャルグッズショップをチェック！ 完全予約販売なので、お買い逃しの無いように！

CD

THE IDOLMASTER MASTERPIECE04

THE IDOLMASTER
MASTERPIECE04
発売日：3月22日
定価：¥3000円（税込み）
メーカー：コロムビアミュージックエンタテインメント

空前絶後の大ヒットを記録し、全国のCDショップで品切れ続出した人気シリーズ"MASTERPIECE"の第4弾がついに発売！ 今回の目玉は「太陽のジェラシー」、「エージェント夜を往く」、「おはよう!! 朝ご飯」の3曲のロングバージョン！ 去年のうちから「紅白に間に合うように、早く"おはよう!! 朝ごはん"のロングバージョンを早くリリースして！」とヤキモキしていたファンにはたまらない一枚になってるぞ。そのほかにも、前述の3曲のオリジナルカラオケや、ゲームバージョンの「THE IDOLM@STER」も収録！ さらにボーナストラックとして、先ごろ開催されたスーパープロデューサートーナメントで上位入賞を果たしたユニットが歌うゲームバージョンのシングルも9曲収録！ この後はMASTERPIECE05も待機してるので、春先から鼻息荒く盛り上がれること必至です！

GOODS

アイドルたちがマスコットアクションで登場！

キーホルダー　アイドルマスター　定価：580円（税抜き）
発売日：2006年3月中旬発売（発売中）　発売元：バンプレスト

つーか、絶対に携帯に付けるっしょ！　と全プロデューサー宣言確実のグッズが登場！　アニメイトほか、全国のグッズショップで販売中だ。もちろん、全アイドルがそろう予定なので、お気に入りをゲットすべし！

TOPIC

優良プロデューサー表彰月間

3月15日から4月15日まで、アイドルマスター携帯サイトにある出勤簿にナムコ直営店での出勤履歴のある方が対象として、各種プレゼントを進呈中！　プロデューサーランクが「駆け出し」又は「新米」の方が10回以上ナムコ直営店出勤でプレゼントも！　詳しくはサイトにアクセス！
http://www.idolmaster.jp/

全プロデューサーを対象にした出勤成績優良者も表彰される。足しげく通おう！

COMMUNITY

MASTER'S MUSEUM

全国のプロデューサーさんたちをつなぐ投稿コーナー「MASTER'S MUSEUM」。今月も、プロデューサーさんたちに寄せられた、悲喜こもごもが溢れた日常風景をご紹介していきますね！

●『アイマス』をはじめて、私は……
1. プレイ料金捻出のため酒を減らした。
2. 娘だけを鍛えて、自分が何もしないのもってワケで、腕立て伏せと腹筋、スクワットが日課に。
3. リアル世界のスケジュール管理の都合もあって、ゲーセン開店と同時に行くことが増えたため、早起きが習慣になった。
おかげで最近めっきり健康になってます（笑）。
（東京都　鬼木鉄二君）
☆やっぱりアイドルは心と身体の潤滑油！

●こんなアイマスはいやだ！
1.オーデションで何番が合格するかをかけることができる（三連単まで可能）。
2.アイドルの使用したストローなどをこっそり持ち帰るプロデューサーが登場。
3.アイドルに「投げキッスをする写真を撮りたい」と頼み、撮った写真にCG合成を加えて喫煙写真に仕立てるゴシップ記者が登場。
（宮崎県　ぶうか亭ターボ君）
☆何かもう、ゲームの目的自体が謎!?

●何だかリアルプロデューサー目指しちゃいそう……。転職しようかな（笑）
（茨城県　銀八君）
☆ゲーム発の本職誕生、期待してます！

（新潟県　これは恋……？　にょろりさん）
☆注いだ情熱のぶんだけアイドルは輝くのです。もっと貢……ゲフンゴフン。

（兵庫県　ひらべさん）
☆固定ファンは多いのですが〜。今こそ一致団結して盛り上げるとき!?

立体貴族出張版

本誌の別コーナー「立体貴族」より、特別出張版情報を持ってまいりました！　2月17日に東京ビックサイトで開催された立体造形イベント・ワンダーフェスティバルにて出展されていた、アイマスドールをご紹介！　ディーラー「天使の吐息」さんで今回登場したのは春香、雪歩、伊織の三人。かなりかわいらしいっしょ！

顔などの雰囲気の再現度はかなりグレードが高い！　もちろん各種ポージングもとれるぞ。

今後、ほかのアイドルも製作予定とのことなので、気になった方は次回のワンダーフェスティバルをチェック！

プライズワンダーランド

ポカポカした日が多くなり、春の到来を実感させる今日この頃。今月は、桜舞う4月に登場するオススメアイテムと、AOUショーで見つけた期待の新作プライズを一挙紹介！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア3

バンプレスト／4月下旬登場　全2種

「ガンダムSEED DESTINY」の人気ヒロイン、ラクスとルナマリアを立体化！　2人とも上着を脱いでいるという、サービス満点の仕様だ。ミニスカートとニーソックスの間から覗く、ルナマリアの絶対領域にも注目!!

ケロロ軍曹 ソフビ水鉄砲

バンプレスト／4月上旬登場　全5種

ケロロやタママたち小隊メンバーがソフビ人形になった。人形の中に水を入れた状態でギュッと握ると、構えた銃から勢いよく水を発射！　お風呂場などに置いておけば、楽しく遊べること間違いなし？

キン肉マン キャラクターマスク

バンプレスト／4月上旬登場　全2種

「二世」の連載で人気が再燃し、アーケードゲームとしても登場した「キン肉マン」。その主人公・キン肉スグルとウォーズマンのマスクがプライズに！　屁のツッパリはいらないほどの完成度には脱帽だ。

仮面ライダー ショッカー戦闘員マスク風フード付Tシャツ

バンプレスト／4月下旬登場　全1種

ショッカー戦闘員のコスチュームをイメージした、フード付きTシャツ。これさえ着れば、キミも今日から悪の秘密結社ショッカーの仲間入り！　世界制服に向けて、声高々に「イー！」と叫ぼう!!

アイシールド21 ペットボトルホルダー

バンプレスト／4月中旬登場　全3種

アメフトのユニフォームをモチーフにした、ペットボトルホルダーが登場。泥門デビルバッツと王城ホワイトナイツに加え、マスコットキャラ・デビルバットのオリジナルデザインもラインナップ！

2006年 AOUショー プライズ 新作レポート

今年の2月に開催されたAOUショーでは、7～9月に登場する新作プライズが早くもお目見え！　数ある注目アイテムの中から、編集部オススメの逸品を紹介するぞ!!

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

7月

タイトー

キャッチ・ザ・ドッツ パズルボブル

オールドゲーマーの琴線を直撃した「ドッツ」がプライズに登場！　記念すべき第1弾は『パズルボブル』だ。

パチスロ北斗の拳 あたたハンドグリップ

握るたびに「あたっ！」と声が出る、ユニークなハンドグリップ。声を聞きたくて握っているうちに握力もアップ？

セガ

バンプレスト

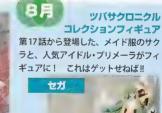
ふたりはプリキュア SplashStar DXフィギュア

ＴＶ放映が今年でいよいよ3年目に突入した「プリキュア」たちのニューコスチュームを華麗に立体化！

8月

ツバサクロニクル コレクションフィギュア

第17話から登場した、メイド服のサクラと、人気アイドル・プリメーラがフィギュアに！　これはゲットせねば!!

セガ

新世紀エヴァンゲリオン　フィギュアセット部活時間

セガ／4月下旬登場　全2種

綾波とアスカの学校生活をフィーチャーするフィギュアシリーズも、いよいよ第4弾。今回は、なんと更衣室でのひとコマをセレクト！　ボールやロッカーなどの小物も充実しているぞ。

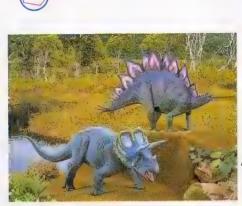
新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア れいこれVol.2

セガ　4月中旬登場　全3種

綾波オンリーという、ファン垂涎のフィギュアシリーズ最新作。第壱話に登場した包帯＋プラグスーツ姿と制服姿、そして、最終話に登場した転校生バージョンがラインナップされているぞ。

古代王者 恐竜キング ハイグレードフィギュアVol.2

セガ／4月上旬登場／全2種

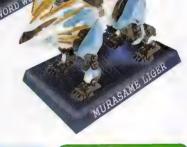
キッズ向けのカードゲーム『恐竜キング』で活躍する、ステゴサウルスとトリケラトプスを立体化。躍動感あふれる緻密な造形は、見事のひと言！

パチスロ北斗の拳 立体パズルVol.2

セガ／4月中旬登場／全2種

記録的ヒットを更新中の「パチスロ北斗の拳」が、立体パズルになった。パズルにはケンシロウやラオウのイラストだけでなく、リールの図柄もプリントされているのだ。パチスロで鍛えた指先を駆使し、あたたっ！　と図柄をそろえよう。

amusement フィギュアseries1

タイトー／4月下旬登場／全2種

オモチャはもちろん、アニメやゲームも好調の「ZOIDS」から、ムラサメライガーとソードウルフのフィギュアが登場。全長16センチとお手ごろサイズながら、重量感は抜群！　ゾイド乗りを目指すキミは、ぜひゲットしよう！

ケロロ軍曹 DXフィギュア3

夏美とアンゴル・モアの水着姿を立体化。我らがケロロは、夏美とペアでラインナップされているぞ。

ガンダムシリーズ DXアグレッシヴポーズフィギュア2

躍動感あふれる造形が魅力のフィギュアシリーズ第2弾は、シャアが搭乗したザクと百式だ！

9月

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 第3新東京市警危機一髪！

婦警姿の綾波とアスカという、ドキドキもののラインナップ。手錠で拘束された綾波がなんともなまめかしい……。

タイトー

ドラえもん MARUDORA マラカス入りぬいぐるみ

不朽の名作「ドラえもん」のキュートなぬいぐるみ。振るとシャカシャカと音が鳴るぞ！

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は60ページの読者プレゼントコーナーを見てくださいませ。

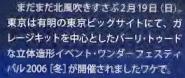
パチスロ北斗の拳
立体パズルVol. 2
2種セットで5名様

立体貴族
～ショコラでマスキングソル～

#01 WONDER FESTIVAL 2006 [WINTER]

荒波をかいくぐり、創刊当初からサバイバルを続けるアーケードゲーム造形コーナー、その名も「立体貴族」ッ！　リニューアルに便乗しつつ、さらなる立体物求道へと邁進しちゃうっていうのかい!?　今月は年2回のビッグイベント・ワンダーフェスティバル特集さ！

Text：田渕健康

まだまだ北風吹きすさぶ2月19日（日）。東京は有明の東京ビッグサイトにて、ガレージキットを中心としたパーリ・トゥードな立体造形イベント・ワンダーフェスティバル2006［冬］が開催されましたワケで。

現在は美少女ゲーム関連の萌え萌えなキットが主流ですが、アーケード関連のキットもまだまだ強い！　今回も力作快作がそこかしこに出展されており、時代やジャンルを超えた造形美を堪能できました。「ガレージキットとかは作れないしなー」という方も、見るだけでも十分に楽しいイベントゆえ、ゲーセンへ通う合間に参加してみてはいかが？

今回はスペースも広く、全部回るのも一日がかり。そこから宝を見付け出すのが楽しい！

A

B　C

D　E

F　G

H

J

K

I

A・B・C　ストライダー飛竜（ストライダー飛竜）、ジェネティー（キャプテンコマンドー）／CHEMICAL REACTION／「ゲームのイメージが湧いてくるようなものになっていれば、と思って作りました。」／（編）もともと躍動感あふれる作風のディーラーさん、最近の勢いはさらにスゴイ！　足元の溶けてる敵もチェック。

D・E　真鏡名ミナ（サムライスピリッツ零）／玄武堂／「ゲーム設定とは違った、明るめの表情にしてみました。初心者にも塗装しやすくなっています。」／（編）ゲーム中では見られないキュートな表情が目を引きます。こういうアプローチも面白いですね！

F・G　ゴールデンオーガ、キングフォッスル（ダライアス外伝）／Rocket／「初めての版権もので頑張りました。全ボス立体化を目指します。」／（編）『ダラ外』にもついに立体化の波が！　初代よりもクセの強いボスが多いので、今後の立体化に期待です！

H・I　JUDGE SPEAR（VIPER PHASE1）／THE RIGHT STUFF／「資料を集めて約10年。ようやく立体化することができました。」／（編）『VIPER PHASE1』の主役機を、敢然と立体化！　こういう力作がヒョッコリでるから、ワンフェス通いは止められねえええ。

J・K　ソル（GGXX）、いろは（サムライスピリッツ 天下一剣客伝）／超級覇王電影団！／「マッチョなソルを目指してみました。」／（編）封炎剣からほとばしる炎にも注目。いろはさんも愛らしい！

L・M　ビックバイパー（沙羅曼蛇）／オメガ堂／「沙羅曼蛇の世界が伝わるように作ったつもりなんですが……。」／（編）STAGE1の雰囲気そのままに立体化！　これで手の平サイズです。

N・O　翠鑑（旋光の輪舞）／地獄6000RR／「男の子らしくしました（キッパリ）。」／（編）そうね～男の子らしく……ってオイ！（お約束）。ツィ坊と言えばお尻、ということで後方図もチェック！

※データは写真番号、キャラクター名（出展作品）、ディーラー名の順に並んでおります。「」の中は原型師さんのコメントです。お忙しい中、ご協力ありがとうございました！

貴族街道　今冬のワンフェスは史上最大級に会場が広く、パンフレットのマップを広げた瞬間に虚弱っコの我々は卒倒および昏倒を繰り返し、開催日前に息絶える気満々だったという事実をお知らせしておきたい。今回も珠玉の作品がそこかしこに見受けられ、見応えがありました。元・猛者通信担当編集のでーひーが、タ　ラブースで毒っキノコちゃんを売ってたのもいい思い出です。

ジャンル不問！　入魂のアーケード立体造形、とくと御覧あれ！

P・Q・R　平景清、源義経（源平討魔伝）／ガレキ工房オールワン／「源平20周年記念です。背面や側面などにもこだわってつくりました。」／（編）2体そろえて飾ると竹林面が再現できます！　稼働後20年たっても立体熱が冷めていないとはスゴ過ぎる。

S・T　ヤングカイ（ドルアーガオンライン）／KAZUYA／「イラストを見たときに"これだ！"と思って作りました。」／（編）本誌ドルアーガ担当編集も「早いっすね！」と思わず驚嘆した一作。

U　ワルキューレ（ワルキューレの伝説）／VIXEN／「オリジナルなるみたいになってますが、好きってことで。」／（編）ちんまりと愛らしい座り方に和みまくり。これも手の平サイズなのです。

V　ユリアン（ストリートファイターⅢ）／にょたいなんたい／「出オチです。」／（編）気合十分のユリアン閣下を立体化！　飾ると、部屋の室温が2、3度上昇しそうな感じではある……。

Y・Z　レイレイ（ポケットファイター）／妖精の箱庭／「次は胸のないネコミミキャラを作っていきたいです。」／（編）キュート系カプコンキャラ（＆ネコミミ）を作らせたら銀河最強の糸谷氏。軍団完成までもう一息でした。

W・X・a　いろは（サムスピ 天下一剣客伝）／鉄虎竜／「作家のRyojiさんにリファインしていただきました。」／（編）終日、行列が絶えない超人気ディーラー。Ryoji氏とは壮絶やりこみゲー『ラ・ピュセル』のキャラクターデザインなどで知られる方です。

貴族街道　気を抜くとページを奪われるのが不定期連載の悲しい性です。そこで、生き残りを懸けて存在感を声高にアッピールするために、来月も連続掲載予定ーッ！　内容はというと、最近ご無沙汰だった市販アーケード立体物をズギャっとまとめてご紹介！　掲載はあくまで予定なので、もしも載ってなかったら夜空の星を見上げて「無茶しやがって、あのやろう……」と偲んでやってください。

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

前号から増ページは実は夢オチ……ということは無く、今回も10ページですか姉さん、姉さんなんだね？　僕の姉さんになってよ！　と、混迷し浮かれ尽くす担当アフロズ。アフロズを妄想世界から連れ戻すのは、読者の皆様の投稿作品でございますよ。ページ増で、掲載チャンスは当社比120％　怖からずに投稿しちゃいなヨ！

田渕健康：159-160ページ（解放区）、164-165ページ（大瀑布）／福田柵太郎：156-158ページ（アフロCMYK）／カイゼルちくわ：161-163ページ（グレースケール。）

今月の一番搾り！

（愛媛県　くろのゴクさん）

2号連続春らしき企画

アフロCMYK

カラーイラストを大掲載するコーナー、「アフロCMYK」。何だか今回も春めいております。豪放磊落なテンションでいきましょう、モーホーくんずほぐれつじゃなくってよ！

（香川県　鳶井ユウさん）
☆ホワイト・メリーさんのひつじ髪をアレンジの巻！かわいさと浮遊感はEX級なのねっ。

（北海道　包帯リミックスさん）
☆見たまえ、読者がみるみるナカジ君に惚れていくヨ！室内なのに花びらキテルし！

（東京都　良月君）
☆梅喧姉さんもガハハとお笑いになる！気取らないこの感じ、春の成せる技よのう。

（滋賀県　ぽと君）
☆『ピンクスゥイーツ』早ッ。超エロカワでよし、次も真エロカワでシクヨロ！

（東京都　有葉貴重君）
☆リムルルファン、閑丸ファンも静観せざるを得まい。幸せになるんだぜ……（ホロリ）。

（神奈川県　丘崎星夜さん）A
☆ポップン学園卒業の日。彼らが巣立っても、作った音は在校し続けるのだっ。

（岐阜県　nicoさん）
☆テレサママは続編に出られるからいいけど……。ダインたちの影がますます薄く！

（山口県　里田里美さん）
H 六つのリボンジェネレーターがスプリングを発生させていると、もっぱらの噂だ！

（静岡県　五十鈴柚樹さん）
☆鬼-BE擬人化による真超深花見。鬼-BE君の目のきつさがいい感じかと（笑）。

A・Fro回覧板　投稿作品にAマークが付いている方には、A-Froオリジナル図書カード（今は武術師某さん作「アヴァロンの鍵」の絵柄だよ！）をプレゼント。キャプションの頭にHマークが付いている投稿者さんは、ホームページ所有者であることを示しています。アルカディアの公式サイト、読者投稿者リンクにレッツアクセス！　▸http://www.arcadiamagazine.com/

（和歌山県　もよこさん）
☆花弁が降り積もってflow flowのハートになったのかも。アフロメルヘン部でした。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆合戦場にはない桜を見やりながら……花粉や毛虫を使った計略を考案していませんよね!?

（群馬県　焼まんじゅうさん）
Ⓗ日ノ本零子のテーマソング"Look to The Sky"に激烈マッチ！　ふわわを追えば春来たる！

（北海道　くらげさん）
☆ドキッ、男だらけのKOFお花見大会！ジンギスカンを見るたび思い出せ。

お酒は二十歳になってから！
A-Fro組大宴会

ここからはモスト無礼講、皆さんのモラルという安全装置を外してしまう国家レベルのお花見＆スプリンガーな投稿作品を集めてみましたズラ！

（静岡県　紫桜さん）
☆二人に食べ物が必要かは謎ですけど、春ならお団子を口に運ぶ真似事でもしとかないとね！

（神奈川県　公式さん）
☆4月名物、『スーチーパイ』の祐紀ちゃんのブルマー脱衣！　ま、祭りだ！

（神奈川県　ゆっくさん）
☆事務所で花見イベント！　水色のお団子の味がモーレツに気になります(笑)。

（静岡県　綴喜さん）
☆桜の枝を折ってはいけませんですよっ。あ、作り物ならよし。ふう。

（群馬県　亜南まいさん）
☆シノビ食いながらも忍務遂行の術！次回は忍者村開催だ、覚悟せよ！

（千葉県　りんごっぺさん）
☆満月を背に夜桜と相方を感じる。K9999もアンヘルもこんな春を過ごしているのかも？

（長野県　美里谷ゆうあさん）
☆これが本当のオオトラ。また笑いの金メダルを取っちまったナ。

（東京都　よしみ君）
☆アイドルはお酒・喫煙興味無し。シケギャグはたしなみますが！

（千葉県　はRUBさん）
☆メイドによるお酌、それが人生のクリア条件の一つなんだって！

（東京都　采姫かがりさん）
☆慶寅と6人の彼女の美しさには、桜の花も嫉妬しそうです。

（石川県　かめ。さん）
☆SAKURAカラーにまとまったローリィーちゃん。スプリングピストルが今日も唸るぜ。

A・Fro回覧板　リニューアルということで、新コーナーを続々発表したA-Fro。この新企画を生かすも殺すもみんなの投稿次第！　というわけで、新コーナーへのご投稿もどうぞお願いします。A-Froをズバスと変革しちゃうような名物コーナーに生まれ変わる可能性だってあるからのう。ひとまず乗っかってくれると、アフロズおじさんたちは助かってしまうのさ！

通常営業でひとやすみ

ようやく桃色電池が切れてきたので、ここでは通常のカラーイラストを掲載してみたい。元気さは変わりませんがねっ!!

（東京都　墨桐マユイが後ろに！君）
Ⓗポロリ・ヒエラルキーの頂点付近に位置する作品。ガーネットはポロリストなのかっ。

（福岡県　武術師某さん）
☆らんちき騒ぎにつられ、麗しき蝶たちも飛んできてくれたのさ！　眼鏡込みでな！

（広島県　湯井川天祐さん）
☆勝手に『源平』祭りとは粋だな、この景清野郎がッ。信心がチョー重要なんですよね。

（静岡県　Bambiさん）
☆ダイナミックに筆を走らせた紫ねーさん。繊細さもありセレブ、みたいな！

（宮城県　フジシロシュン君）
Ⓗ捜査とか修行とかカタキウチもあるけど、それ以上に闘うことに恋しちゃった三人。

（千葉県　HARUKIさん）
☆勝ち組の象徴「妹と洗濯」を描くとは！三節棍のお手入れもリリィがするのかな？

（東京都　貝瀬君）
☆線で焼き払うエミリオの攻撃。凛とした態度に押されてしまいますね。

（愛知県　しもやけ君）
☆助けてグラスマニア！背景の汚し効果も差し迫った臨場感に包まれる！

（神奈川県　暁紅樹改めシズヤさん）
☆セイレーンは精錬されたデッキに入ってます（SG）。

（東京都　大沼由実さん）
☆ブーステッドマン、それは黄泉への加速を意味するッ。

（埼玉県　あいかあかねさん）
Ⓗ溶けた蝋燭が飛散するほどにロキ様もダンシン！

エディット3すくみーズ

業界にはびこる「3すくみ」をA-Froで勝手に考案しよう！　詳細は下の回覧板をご覧ください。

（宮城県　がじゅまるさん）
Ⓗ知的なティアラさんは鍵争奪もパズルゲームも楽々クリア！

（東京都　西村もつ君）
☆『ワーヒー』のマッスルパワーは、眼鏡ッ子のレンズをムッシュ汗蒸気で曇らすぜ、ウィー！

（鳥取県　暇人君）
☆脳まで筋肉さんなマッスルパワーにとって、ぷよ勝負は鬼門といえるのでは。

（宮城県　ひじり君）
☆壱の太刀で決することはできる。刹那ならできるのだ。

（富山県　流火季月さん）
☆『月華』の嘉神慎之介さま。人間嫌いオーラが出まくり！

（福岡県　妃微既さん）
☆『パワーストーン』の正義超人（？）参上！　せ、狭い！

A・Fro回覧板　アーケードゲームやゲームセンターに有るものを用いて「aはbに強く、bはcに強く、cはaに強い」という3すくみを自由に考案しようという新コーナー「3すくみーズ」が新規参戦。今回は例題として単体イラスト3枚を使って構成しましたが、皆さんは1枚のハガキに3すくみ全体図をまとめてくださいね。

A-Fro リバレーションズ 解放区

こだわりのゲーム愛をアナタに

ここからのコーナーはよりディープに、そしてよりパッショネイトに！　タイトル特化型専門コーナーや各種企画をモリっと押し込んだ、読者の勢いそのまま反映の"解放区"として設置しております。「ウチはこのゲームを特に応援したいんや！　コーナー化したってや！」というお葉書や、「オヤジ、新企画を三つだ」、「勘弁してくださいよ二つで十分ですよ」といった企画大好きっ子は、どんどん立案投稿をお寄せください。

IIDX D/FLYERS!!

BEMANIシリーズを牽引するIIDXシリーズを余念なくサポートしていくコーナーがココ！　読者の好みを燃料に変えて、一気に加速させてくれまいか。現在は最新作『DistorteD』の投稿が大多数を占めていますが、もちろん過去のシリーズ作をモチーフとした投稿もOK!!

（岡山県　P.Wさん）
☆『DistorteD』の轟音と共にP.Wさんも復活！　FLYERS、どんどん盛りあげっちゃってください！

（福岡県　武力翔さん）
☆注目熱量がハンパないキラー＆リヒト。『DestorteD』の中心核的な存在か!?

（広島県　和杞真さん）
☆話題の『DDR SuperNOVA』にも進出して、ムービーを見る機会も激増だ！

PLAY BACK 90's

戦後は遠くなりにけり、って、もう90年代すら遠いよ！　とばかりに繰り出した、一昔前を振り返ってみよう的な当コーナーでは、皆様の思い出のゲームのイラストを募集しております。80年代も臆せずカモン！

（東京都　さかきさん）
☆90年台前半を席巻した、コナミのパロディウスシリーズ。今見ると、いろんな意味で無茶してます。

キャリっ子学園

だからキャリオカ学園（ジオンなまりが強過ぎる）じゃないと言っている！　などとのっけからシケギャグスタートの当コーナー、『ソウルキャリバー』AC復帰を記念して、堂々の復活！　……って、あれ？　なんか見事に統一感があるような。

（沖縄県　Tea君）
Ⓗ家庭用よりもさらに手が加わっていい感じ！　ショップ三人娘は!?

（埼玉県　仲洲うなさん）
☆時代の災禍は、少女の手にすら剣を与う。血と涙と引き換えに、次の時代の扉が、開く。

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ情報開示とともにエイミイラストが大量到着！　あれ？　主人公は（略）。

春の新企画！ モードDEアフロ

「ゲームキャラにいろんな衣装着せてみると面白くね!?　マジいけてるって！　チョーシビーよ」という、アフロ担当編集まこ～るから出されたアイデアにより開催が決まった"モードDEアフロ"。お題に応じて、ゲームキャラに衣装をデザインしてやらいでか！　という、皆様のファッションセンスに大挑戦するコーナーであります。キャラの立ち絵のみを送っていただければオッケーでありまして、背景などを描く必要が無いので、かなり参加しやすいはずさ！　はずさ！（念押し）

記念すべき第1回のお題は、「初夏のスクールライフ」！　アーケードゲームキャラとお題を融合させればジャンルは不問ゆえ、ネタ系や一発技系もどーんとこーい！

（東京都　トルック松山さん）

こんな感じの立ち絵でOK！

投稿はキャラの立ち絵（全身入ってるとソーグッド）で、背景は無色のままでお願いします。切り抜きでにぎにぎしく掲載しますよ！

（愛媛県　蜂子さん）
☆実にタイムリーな投稿ハガキ。我らの企画を事前に察知して送ってくるとは……ええい、蜂子さんめ、さらにやるようになった。

A・Fro回覧板　今回、惜しくもアフリバの特定コーナー化に漏れたのはマジアカシリーズとおなじみ"グラスマニア"コーナー。前者は発売されて数カ月たちますが、人気は燃焼中！　サポーターには一層の奮起を望みたい。一方のグラスメイニアは、メガネ四天王の一角、ふじたに真砂さんの奮戦があったものの、投稿量にやや精細を欠いた。次号以降のグラマニーズたちの奮戦に期待だ！

闘劇'06 本選直前特集一ッ！

いよいよ迫ってきた闘劇'06FINAL！　新旧タイトルが入り乱れ、今年もあからさまな激戦が予想される。「アフリバ」においても、闘劇タイトルをガツーシとサポートしてやろうじゃないけえ！

（長野県　オサ@ムライ君）
☆本大会の台風の目といえばコレでしょう！本戦で死兆星を見ないように祈るしかねええ〜。

（群馬県　FREEさん）
☆新キャラが昨年の勢力図にどう影響を及ぼすかも見どころ！

（大阪府　成瀬徹さん）
☆今年は韓国勢の急襲を凌げるのか!?　国際戦にも大注目だね。

（鹿児島県　5丁目君）
☆赤主とノーマル、ファイナリストとして残れるのはどっちだ!?

（東京都　てるてるさん）
☆全タイトル中ナンバーワンの目まぐるしさ！闘劇に新しい息吹、確実にやって来ます。

（新潟県　にょろりさん）
☆惜しくも『KOF XI』には出られませんでしたが、来年に期待！

（静岡県　ぺえさん）
☆今年の闘劇『GGXX SLASH』は、ちょっとばかし血の気が多い？

（北海道　宝来さん）
☆発売当初から猛威を振るったお嬢様ラッシュ。さて本戦では!?

（福岡県　のりりん君）
☆前評判通り、いろはは使いは多数本選に進出！同キャラ対戦も見られそう？

（神奈川県　itotin君）
☆一昨年は猛威を振るったミナ。今年はどこまで健闘できるか!?

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆17歳は伸び盛り！　これから先のKOFを引っ張るのは、彼らの闘争心かも！

（埼玉県　煮炊く君）
☆ディズィーはパーツが多いので、イラストにするときは手の加え甲斐がありますよね。

三国投稿演義

全大陸待望の『2』も発表され、俄然盛り上がる当コーナー。次こそ本格的な南蛮の逆襲が始まる！　……かは神のみぞ知る。

（広島県　K・ペンギンさん）
☆SRもいいですが、孫策といえばレアのワイルドなカッコよさも光ります！

（埼玉県　いちはさん）
☆今のところ、投稿量は「呉」が一歩リードしております。やはり綺麗どころが多いのもポイントか（笑）。

A-Fro CM大賞

アーケードゲームを使って架空の広告を作ってみてはいかがか！という趣旨の下、当コーナーへの参加を呼び掛けたい次第。今回、藤海ゆかさんが送ってくれた作品のようなノリで、CMホスター的なイラストを描いていただきたい。『スリルドライブ』と車両保険、A.B.Aと献血など、関連性を（ムリヤリ）持たせた広告イラストをお待ちしております。なお、広告対象商品は架空の商品でよろしくね！

（愛知県　藤海ゆかさん）
☆セレブ感満点のキャスティングがグッド。皆にもナイス広告を考えていただきたいッ。

A・Fro回覧板　今回は闘劇特集ゆえ、さまざまなコーナーを複合させて掲載しました。次号からはGGXXコーナー「あそし」、アフリバ内KOFコーナーとして新設される「KOFッ子プラネット」など掲載予定です。最近ではサムスピイラストが勢いを盛り返してきているので、投稿量次第ではコーナー化できるやもしれぬて。すべては皆様の投稿にかかっているので、あんじょう気張ってほしいのれす。

（福岡県　綾騎かおるさん）

本格的に春始動！　ゲーセン日和なナイス☆デイが続く昨今、こちらも負けじとフレッシュなゲーセンよもやま投稿を紹介させていただく「グレースケール。」です。今月も元気よくレッツ・スタート!!

服飾に賭けろ！ カスタマーの悩み

最近は1日1回『鉄拳5DR』という感じで生活をしているわけなのだが、唯一これだけはどうにもならないウィークなポイントが……。それは「勝ち星が1ケタ」。

コレは意外とアレでナニである。特に俺のように一線級から身を引いたへたれゲーマーにとっては死活問題である。どう見ても素人（あるいはへたれ）なのは事実なのでいいとしても、これではこちらから積極的に乱入しないと、まず乱入されることは無い。CPU戦で終了してしまうことも珍しくない。

となれば自ずと「自爆覚悟で対戦台に乱入」ということになるのだが……。そうなると、ことごとく格上相手となってしまう。当然なす術も無く、瞬殺されることもしばしばである。

しかしこんなへたれでもアイテムは欲しいのだ！　だが対戦で勝利しないとビッグマネーは手に入らない!!

つまり「Gを貯めてアイテム買いたい→対戦しないといけない→乱入しないと対戦できない→勝てない（一応250Gゲット）→負け数伸びる→乱入者さらに遠ざかる」の、ある意味デフレスパイラルにはまってしまっているのだ。しかも使っているのが「リボンとメガネ装備の黒リリ2P」とかいうモロにゴスロリっ子大爆発仕様なだけに、余計に始末が悪い。

思う存分アレなカスタマイズしようと思っても、Gがさっぱりたまらない始末。そりゃ500回負ければそれなりにGはたまるが、リアルのGもえらいことになってしまう。

好きなんだし別に堂々と（開き直りともいう）しておけばいいものを、何となくただそれだけの理由で腰が引けてしまうのは、決して自分だけではあるまい。例えばクルマにしても、走り屋仕様もあればVIP仕様もあるように、格ゲーだってストイックに強さを求める方向性と、キャラをカスタマイズして楽しむ方向性を分けて考えてくれてもいいじゃないか！

このままでは思う存分カスタマイズできるころには『鉄拳10』くらいになっちまうぜ！　……とへたれ代表としてちょっと自己主張してみたが、そう思っているのは決して少数派ではない……と信じたい……。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗ格闘ゲームにもいろいろな楽しみ方が生まれた昨今。やはり対戦の基本は引っ繰り返りませぬな。しかしカスタマイズ派の人も、猛者との対戦で「こういう連係もあるのか！」など、キャラの魅力を引き出すポイントを学べることも多いはず！　逆にカスタマイズ派のコーディネートを見て、ガチ対戦派の人もカスタマイズについて学ぶところも多いはずです。

玉砕しつつもいろいろと学ぶ、広いハートで楽しんでいきましょう！

（大阪府　くりまんじゅ様へ！　華南さん）
「周瑜様のイケイケは"逝け逝け"の方です」（裏面より）
業火と遠矢で行け＆逝けってかーッ!!

新学期温故知新 あえて今『II』!?

先日のことですが、滋賀県の某ゲーセンに行って参りました。

どうして自転車で2時間近くかかるゲーセンへ行ったのか？　なんとそこは『クイズマジックアカデミーII』が（未だに）稼働しているゲームセンターなのです！

『マジアカIII』から入った者としては、『II』が気になるのは自然な流れ。さて、カードも購入し、いざ100円を投入。キャラ選択は『III』で私を瞬殺したお嬢様に。私のほかにプレイしている人はいないので、全国トーナメントもみんなCPUだ。

しかし、である。

「え？　これ、CPU強くない？」

万年ホビット組の私にとって、『II』のCPUは脅威の存在であった。シャロン嬢の優勝絵が見たいがために100円玉を再追加するも、勝てない……。結局その日は諦めましたが、予選で負けてお仕置きを食らう前の「げ……まず……！」ってな表情が見られたのでOKか！

そのゲーセンではほかにもGGXXが『#RELOAD』だったり、『式神の城III』がもうあるの!?　と思ったら『II』だったり、一昔前の作品層が厚いゲーセンだったので面白かったです。そういう時流から一歩外した、いわばスキマ産業的な（？）ゲーセンというのもなかなかいいものですね。

（滋賀県　稲葉悠君）

☆過去のシリーズ作品を制覇！　というのは、ファンが当然抱く目標ですよね。ぜひ『I』も発見し、その勢いでレゲーの世界へ！（何）

（千葉県　Renji*さん）
☆人気絶好調の夏天嬢＆ハピスカ！『DistorteD』での出演はありや否や!?

A・Fro回覧板 上でも触れています通り、「グレスケ」には「大瀑布」のようなリビドー全開の爆走コーナーよりも、思わず技ありと唸らせられる技巧派やひたすら硬派なコーナー、あるいはより日常的なコーナーが求められます。案がある方はこの機を逃さず、さっそく投稿にて戦線参加をば！　無論文章投稿での企画案や、各種新コーナー案への応援投稿なともいただけると幸いであります!!

（神奈川県　センイチ君）
☆祝・進学の皆様に向けて！
初々しさが……眩しすぎるッ

（福岡県　武術師某さん）
クノォォ、違和感完全にナッシン!? つーか、S子さんと友達だったのね……

小ネタストリート ぼくらの歳時記

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』をプレイ中、後ろで観戦していた薄めの友人（主な棲息地：プリクラコーナー）が言いました。
「少し変わってるけど、意外と礼儀正しいんだね。この腐れ外道って人」
　とりあえず、
「……まあ、そうですね」
　と答えましたが、
「少しどころの騒ぎではなく、あからさまに変」
「食前のあいさつ以外の行動は無礼極まりない」
「そもそも人ではない」
「ツッコミどころ多過ぎ」
「かなり素敵なセンスをなさっておられる」
「そんな貴女に惚れそうです……」
　という脳内を駆け巡った本音の数々は、私とあなたの超秘密です。
　……母さん、好きな人ができました……
（岐阜県　裸の王様君）
☆外道が結ぶ、愛の死合い。いい人にめぐり合えましたね……。春は……来るのか。

四谷ゲーセン怪談。
秋田某店で『QMA Ⅲ』をある席でプレイすると、ユウが首だけの状態になっている……（一月中旬時）
（秋田県　序偶君）
☆直ったら直ったで、どの席だったのか不明な分、ますます怖ェエエ!!

プレゼントNo.21の「アルカディア“特性”図書カード」って、どんなカード？　辞書で引いてみると、「特殊な性質」とあるが……。気になるので応募してみる。
　ちょっとドキドキ。
（愛知県　天妃君）
☆……きっと幸せになれる特性です。

3月号のオドマシランさん！　甘い、甘いぞっ！　鹿児島市にはなあっ、「野天風呂いろはの湯」という温泉があるのだああっっ!!
　露天風呂でいろはさんとあんなことやこんなことを……ギャーッハッハッハ♥（一部風説の流布あり）。ますらおよ、今すぐ鹿児島に集ええぃ!!
（鹿児島県　ひのがみけ君）
☆鹿児島県の読まれ合いSTB君からも、同じような報告が！　鹿児島県は……いろはの国なのかッ!?

『北斗の拳』不出場キャラで盛り上がっていますが、家庭用で登場ってのは当たり前なネタになるので、『マヴカプ』みたいに『北斗の拳 vs. モータルコンバット』なんてどうでしょうか？　フェイタルブロウで何が飛び出すのか楽しみ。
　出るならアミバはデフォルトですよね（笑）。
（神奈川県　さにょろ君）
☆モーコン組なら、世紀末も力強く生きていける。というか馴しそう。

（東京都　采姫炬さん）
☆いよいよ新学期の季節ですね
学生の皆さんによき始まりあれ！

GLASS MANIA 2006

飛ぶ鳥を落としてメガネキャラ化させる、破竹の勢いな当コーナー。今月は非メガネキャラのメガネ化投稿が超殺到ですわ！

新入社員　草薙京

（宮城県　さるすべり君）
☆勤務態度か想像もつかねぇッ!?
メガネ＆意外な姿で技あり！

（愛媛県　蜂子さん）
☆「エミリオにはメタルフレーム！」（裏面より）
ロリヒチ強制メガネ技に、一同敬礼ノ！

（東京都　大沼由実さん）
☆ハサマ氏、メガネて知的美男神体
こいつぁパックンってきたねぇ……

（岩手県　サトウコオリさん）
☆奪取メガネでアイウェアの図
この構図……とっ、ときめくッ!?（何）

（東京都　有葉貴重君）
☆修羅リムだからこそのグラスパワー!!
メガネの力、確かに感しました……。

本格始動!? デコレde眼鏡祭

（神奈川県　BON君）
☆ここにまた、目覚めし者一人。
メガネ化祭、近日開催なるか!?

今月の四天王金言

アルカディア、リリが表紙の時は完売でしたよ。
（本屋勤務白虎　くらげさん）

A・Fro回覧板　「クレスケ」内の名物コーナーとして知的な雰囲気をかもし出す「クラマニ」。いよいよデコレタで[illegible]の時か？「クラマニ専属モデル[illegible]この人」などといったほかのテーマ[illegible]して募集中です。また、絵が描けないが眼鏡愛なら負けぬ！という方は、ぜひ文章投稿で「あの人にメガネを」「メガネといえばあのキャラだろ!?」などなど、リクエストや文章ネタでの[illegible]

（静岡県　Bambiさん）
春めく中、そっと羽ばたく
新たな季節は、ぜひ蝶の軽やかさで！

（静岡県　紫桜さん）
☆ひそかに大激戦中の人気投票！
投票＆コメント投稿は随時受け付け中!!

自ら体当たり!
投稿者ゲームレポート

ある日『エスプガルーダII』をプレイしていた時、ふと後ろを見たらそこに噂の『鋳薔薇ブラックレーベル』か！　まさに「こんな所でぇ！」といった感じの出会いだったか、いざプレイ。

始める前は正直な話「結局、難易度調整版だろうな」と思ってタカをくくっていましたが、それは完全な間違いでした。勲章を取っていくとあっという間にランクはMAX、まさに「薔薇DIEす！」な怒とうの弾幕の前に撃墜されてしまいました。

たしかにこれは『鋳薔薇』が元になってはいますが、もはや完全な新作といっても過言ではないでしょう。『鋳薔薇』をやりこんだ人でも十分遊べるゲームだと思います。

ちなみにランクがMAXになると、驚きを通り越して苦笑いしてしまうほど凶悪な弾幕攻撃が待っていますので、最初は勲章を極力取らない方がいいと思います。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

Ⓗほんとにそこまで難しいんデスカネ〜？　などと豪語したが最後、小生ちくわが吉本君のリポートを確かめるべく、プレイしてくる段となりました

（以降、プレイ中の呟き）
「……え、マジ？」
「うわ、なんか2面でもう……」
「み…、ミデ（言う前に即死）」

……吉本君のリポートは正確です！　良い子のみんなは、勲章＝敵弾と考えるくらいの気持ちで避けましょうネ！

対戦中にふと気が付いたことがある。当たり前のことなのかもしれないが、強いゲーマーはとにかくゲームシステムを活用することに長けている。

有効な連係・連続技や強キャラを使いこなすゲーマーも強いが、システムをうまく活用するゲーマーは、圧倒的な差のある強キャラにすら打ち勝ってしまうほどだ。

「システムを制する者がゲームを制する」を目標に、ゲーセンに通い詰めようと思った対戦だった（もちろん敗北）。

（山口県　低加速君）

☆派手な連続技やキャラ性能の評判に隠れがちですが、確かにシステムを武器として使いこなすプレイヤーはいぶし銀の強さですな！

最近対戦で負けがちという人は、一度基本システムを活用できているか見直してみてはいかが？

（茨城県　でんちゅーさん）
☆凶器は「卑怯」？　褒め言葉だな　ヴィレンを前に、その言葉を口にした奴から倒れる……。

『三国志大戦2』の「2」が漢数字じゃないのは、海外勢の登場を暗示しているんだ！　韓国とか!!　と、真情報いや偽情報を流す自作自演はここまでということで、今月もアンケートハガキ投稿のオモロ成分をキュッとね。

A・Fro回覧板　今回はちょっと「MMT」に入れるには長いかな？　と思われるアンケートハガキやメールでの投稿作や、MMTよりグレスケ寄り（何）な作品を中心に、「ぼくらの歳時記」と題してまとめて紹介させていただきました。昨今はこうした小文章投稿も多く頂けて、うれしい限りです！　この勢いのままに、文章投稿向け新コーナーの樹立も目指してみては……!?

アルカディア大瀑布

な、なによっ、別に[illegible]でくれって頼んでるわけじゃないんだからっ。でも、どうしてもっていうんなら……「大瀑布」、読んでくれてもいいよ」へ、[illegible]アナタに見せるために何時間も待ってたわけじゃないんだから、勘違いしないでよね！ ……などと寒いツンデレトークと共に始まる今回の[illegible]

(大阪府　[illegible]さん)

A-Fro 漫画道場

アーケードゲームをモチーフとしたマンガンウルに全米が泣いた！ ワンコインの[illegible]の音と共に、今月も感動列車が走り出す……。

(東京都　猿合掌君)
☆変身するならキングシーザーでしょ……って、ヤダ!? 歳がバレちゃうーン。

(高知県　サラダで元気さん)
久しぶりに天然アイストの投稿者が出現！ この間は計算で出せないよ！(笑)

(岐阜県　夕清&ハルリン画伯さん)
☆ついに親子投稿の時代に突入！ 恐るべき才能を感じるぜぇぇ

(富山県　流火李月さん)
☆ナイフ以上にトガッティール。空中コンボのシメにいいかもネ。

(千葉県　桃源☆郷君)
ホトキミは対戦で盛り上がってこそ華 新生ジャンファイターの後光を拝むべし！

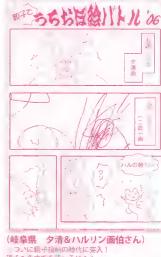
(愛媛県　バカハンさん)
☆どうにもフォローできないこの脱力感。これぞバカハンワールトの肌触りよ！

(東京都　STS！君)
☆そのうち、兄の存在自体をキャンセルされそうで怖いのね キャスー!!

(京都府　呆虚さん)
☆フスマならギースにおまかせ！ 障子なら梅軒もいい勝負か!? って、何の勝負じゃーい！

(大阪府　成瀬徹さん)
反対にルーホーやマートックは、10リットルほど献血した方がいいと思ゆ ウィリアムズ姉妹もね

(京都府　劇団もんてかるろ君)
☆出走前から話が終わっているッ！ なんて…早さだ……滝涙

アフロSTAR登竜門

時代が求めるのは「スター」の存在、そして「アイドル」、そして減税！ そんなこんなで、アーケード業界が誇るスターたちの輝きを見てこう。

(長野県　LEG君)
☆1コマ目の時計も、こていねいに8時丁度になっているという事実

(青森県　きっど さん)
☆もはや出るゲームを間違えてると思わざるを得なくなってきた

(青森県　水玉うるるさん)
☆エビバデパッション！ キンクさん、必要以上にあふれ過ぎやかなーッ!!

ブリセル大作戦

その起源は、ヴァンパイアシリーズに登場するデミトリの必殺技、男性を女性に変えてしまう「ミッドナイトブリス」であると言い伝えられる当コーナー、皆さんのセンスでハッスルマッチョを萌えキャラに変えちゃいなよ！

(北海道　砂丘の虎君)
☆正統派ルチャドールにブリセル！　マスクのデザインもヨシ

(千葉県　蒼稀古龍さん)
☆ツヨシ子2枚目！　ストリートとセレブに分かれるのね 笑

(大阪府　アルルハイジさん)
☆タイプは違う二人でも、何だか収まりがよくなるのが不思議

(静岡県　ココロサシノさん)
☆ダブルスラッシュハートディ
付かず離れず、チャンスは逃がさず。

(奈良県　くりまんじゅさん)
☆くりまんじゅさん的には、周瑜はナイチチ設定とか。三国世界、妙に育ちがいい人多いです。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆グリフォンマスクはやってる!?
こちらは元気っ子に！

(和歌山県　もよこさん)
☆進級しても胸キュン度は変わらじ！　今年こそ祭りか

ほかにも続々ありまっせ！これが大瀑布が誇る特異種目たちDA!!

一発ネタからマンガからモアディーフなハガキまで、いついかなるとき、だれの投稿でも受け付ける「アルカディア大瀑布」。読者諸氏の趣味趣向を限界にまで高めた、数々の異色コーナーがそろっております！ニューシーズン到来を期に、大瀑布投稿にユー挑んじゃいなよ！

ラヴキュートなボーイズ満載　ピチッ子♥土俵祭

(新潟県　によろりさん)
フレッシュネスなアーケード男子を、必要以上にクローズアップするのが当コーナーの任務であり使命。常に新鮮な獲物……もといハックアップ対象をサーチ中

あふれるメンズスメル　ガーデンローズ

(山形県　出海左京さん)
テンシャラスセクシーなメンスキングダム、それが「ガーデンローズ」。キラースマイルの貴公子からウェットなワイルドなクールガイまで、禁断領域の魅力爆発！

本能チャンピオン

(奈良県　津宮伽月君)
現在は米村マユイ氏が掲げる「門戸開放」をテーマに掲げて疾走するセクシー特異コーナー。直接的描写を控えつつ、どこまで攻められるかが腕の見せところ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（☆マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

(愛媛県　KAGE君)

次々号7月号の締め切りは……　4月17日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
http://www.arcadiamagazine.com/

afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

afro_cg@arcadiamagazine.com

迫り来るゴールデンウィーク！
息をもつかせぬ連続イベント!!

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

先月号で紹介したとおり、4月頭からゴールデンウィークにかけては同人イベントが数多くあります。お財布と相談しながら楽しんでくださいね。もちろん、当館選りすぐりの同人誌のチェックもお忘れなく！

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文章：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ

キラキラ目の
式神キャラ満載！
大ボリュームの4コマ集

ギャグ　4コマ

式神の城シリーズ

僕らのブッ飛計画

世界しすてむ

B5判　24P　コピー　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋140円切手＋宛名シール
〒210-0836　神奈川県川崎市川崎区大島上町24-10-301
望月香織

かわいらしい絵柄の4コマを24本（内1本8コマ）も収録。ネタはヒドほんわか系で、やっぱりカワイイですわ。キャラもほぼすべて顔を出している、お得感の高い1冊です。

---

beatmaniaⅡDX

risible

INLET

ギャグ

制作者より：ケイナ→リリス中心の日常ギャグ

B5判　20P　コピー　表紙カラー
[illegible]記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒[illegible]　広島県広島市佐伯区千同2-13-3

キメ絵と崩し絵のバランスが程良い感じの、ほのぼのギャグ集。ショート＆4コマ5本収録、ネタ回しのテンホが軽快で読みやすいです！

ギルティギアイグゼクス　スラッシュ

BEAT THE SLASH！

Hi-Level

ギャグ

制作者より：スラッシュのオールキャラ本。佐倉[illegible]は騎士ソル、京介はアバがメインの二本立て

B5判　28P　オフセット　表紙1色
500円分[illegible]
〒142-0051　[illegible]2-17-3　牧野マンション105　大塚様方　AR·Hi-Level係

収録2作品とも、オチよりも途中でどんどんつなげてくるギャグのコンボで笑わせるスタイル。絵の描き込みもしっかりしてます。

ポップンミュージックシリーズ

撫子魂

白雪堂

ギャグ

B5判　52P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円分無記名小為替
〒532-0004　大阪府大阪市淀川区西宮原1-5-39
新大阪エム428号　松村様方「PM」係

コロコロしたプリチい絵柄のギャグをぎゅっと詰め込んだ大ボリュームの1冊。全編リズムのいいドタバタ系のネタであふれています！

ギルティギアシリーズ

I scream PARADISE ★BLUE BERRY★

OPERETTA PALACE

ギャグ

B5判　32P　オフセット　表紙2色
送料込み500円分無記名小為替
〒350-1133　埼玉県川越市砂976-3　メゾンうるし谷102号　庄林清香

ハゲ扱いで怒り狂うソル、自分より背が高いからと闇慈を陥れるカイなど、勢いよくブッ壊れた登場キャラが黒い笑いを誘います。

伝言板

★パロパロパッケンオンリーイベント

[illegible]に横浜市の日石横浜ホール（みなとみらい）で開催します。[illegible]詳細はこちらへどうぞ。

[illegible]
〒222-0032　[illegible]

★お友達募集

音ゲー（ⅡDX・ポップン）や式神の城シリーズが好きな方、[illegible]年齢性別不問でよろしくお願いします。

〒115-0042　東京都北区志茂2-5-14

[illegible]のみ、はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。[illegible]

■シリアス　シリアスな内容を含むことを示しています。
■18禁　未成年者は購入することができません。[illegible]
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

[illegible]の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使[illegible]

制作者より：式神の城1・2のオールキャラ4コマギャグ集です。

ポップンミュージックシリーズ　**僕等のノスタルジア**　カリスマ宅急便

シリアス　男×男

制作者より：[illegible]が先生になるときの話と、二人の学生時代の話です。

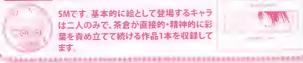
[illegible]　28P　オフセット　表紙カラー
送料込み500円分の無記名小為替＋宛名シール
〒188-0002　東京都西東京市緑町3-8-2-402
本山早沙

絵とお話の練り込みは少々甘めですが、やや弱めな線質が二人の関係性の危うさを表しているようで雰囲気は○。キスシーンあり。

beatmaniaIIDX　**You can't do it if you try**　イエテン

18禁　女×女

[illegible]を想う彩葉と茶倉のゆがんだ愛情表現[illegible]

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
300円無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13
財武様方サクイロ係

SMです。基本的に絵として登場するキャラは二人のみで、茶倉が直接的・精神的に彩葉を責め立てて続ける作品1本を収録してます。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。[illegible]にコンシューマタイトルは受け付けません。[illegible]アーケードで続編がでたりするものはOK[illegible]集もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っている[illegible]タイトル（複数存在する場合はメインを書[illegible]）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月20日（木）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

少部数同人誌の新たな味方！

オンデマンド印刷ってどんな印刷方法？

今回は、オフセット印刷と同等のクオリティで、低価格とスピ[illegible]

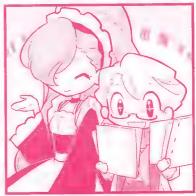
レン「あれ？　ハーネスさん、この掲載ご希望の同人誌の印刷方法なんですけど、『オンデマンド印刷』って書かれてますよね。これはどういう印刷方法なんですか？」
ハーネス「オンデマンドとは『注文に応じて』というほどの意味合いですけど、オフセット印刷も注文には応じているわけで……あら？　わたくしも正確には説明できませんわ」
レン「じゃあ、実際にオンデマンド印刷をしている印刷所さんに聞いてみましょうよ！」

少部数の要望に応えるオンデマンド印刷

レン「というわけで、株式会社ポプルス・立川支店におじゃましました！　企画・広報係長の萩原純さん、オンデマンド印刷ってどういう印刷方法なんですか？」
萩原「少部数の印刷に低価格で対応できる印刷方法の総称で、各社ごとに印刷の方法自体は違うんですよ。当社の場合はお客様の原稿をスキャニングし、レーザープリンターに近い仕組みの業務用デジタル出力機で印刷・製本しています。これが印刷見本です」
ハーネス「まあ、オフセット印刷のものと精度やスミの乗りも、ほとんど区別が付きませんわ！　オフセット印刷と比べて、お客様にとっての利点は何なのでしょう？」
萩原「そうですね。インクで刷るオフセットと違って、乾燥時間が必要ありませんから基本的に短時間で仕上がります。通常のセットで5日、特別なセットでは2日本・3日本・6時間本（それぞれ予約が必要）も可能です。また、お急ぎでない場合には印刷の具合をチェックする『校正』をしていただくこともできます。オフセットと違って印刷用の版を作りませんから、細かい調整が比較的簡単に行なえるんです。データ入稿との相性もいいですね。版ではなくてデータで管理しますから、あらかじめご相談いただければ、『3日後に急ぎで30冊、1週間後に50冊』といった分納・刷り足しも可能です」
ハーネス「オンデマンドの名の通り、細かい注文にも応えられるのですね」
萩原「やはり『オフセットは版を作り、オンデマンドにはそれがない』というのがポイントになりますね。オフセットは初期費用は高く、大量に刷るほど1冊当たりの値段が安くなるんですが、オンデマンドの場合、少部数から1冊当たりの費用を抑えることができます。具体的にはB5・20P・50部・表紙黒刷りで13500円。これに＋3000〜7000円でカラー表紙にできます（PP加工や箔押し、表紙用紙変更の場合、費用はもう少しUP）」

部数や時間に合わせて使い分けよう！

レン「何だかすごいなあ、もうオフセットより全面的に優れている気もしますけど！」
萩原「いえ、たとえば1000部を超えるような大量印刷の場合は、やはりオフセットの方が優れている面もあるんですよ。それに、当社のオンデマンド機ではまだ蛍光ピンクが乗せられないので、カラーの再現性では6色・7色印刷のオフセットカラー表紙には一歩譲りますね」
レン「あ、そうなんですか。それぞれ得意分野が違うんですね。印刷部数か1000冊以下とか、『カラー表紙に挑戦してみたい！』という方にはオンデマンドの方が向いてるかも？」
萩原「そうですね。それに当社では、より再現性の高いカラー表紙をお求めのお客様用に、表紙はCTPオフセットで本文はオンデマンド、といった組み合わせの印刷・製本も行なっています。お客様のご希望に合わせて、いろいろと組み合わせてお使いになるのが賢いやり方だと思います。ぜひ、当社窓口や電話で、お気軽にお問い合わせ下さい」
ハーネス「ありがとうございました。同人誌をお作りになるみなさんにも、コピー・オフセットに次ぐ第3の同人誌印刷方法として選択肢に入れていただきたいですね」

レン「ポプルスさんへのお問い合わせはこちらへ！」
株式会社ポプルス立川支店
〒190-0023東京都立川市柴崎町2-6-3まるこビル3F
TEL　042-528-7377
営業時間　火〜土曜日
10:00〜19:00
http://www.inv.co.jp/~popls/

ミュンヒハウゼン

玖珂光太郎の親友の一人で、ふみこの[illegible]
[illegible]として新たなる七変化を見せ
る。[illegible]メガネを取って、格好いい姿も見せる

スタッフコメント

もはや、変更点を探すほうが難しいと思いますが、一応、服装と髪型が変わっております（式IIの設定画をお持ちの方は見比べてみるといいですよ）。美形シャッキリVer.は……もう自分でも失笑しながら設定画を描いていました。（園田）

美形Ver.

壬生谷志功

（みぶや しこう）

小夜の教育係で父親のようなもの。40歳。山伏そのものの姿をしており、カラス天狗でもある。[illegible]ヤタを操る。

スタッフコメント

まさか、以前小説版で描いたキャラがIIIで出てくるとは想像もしなかった訳で……　デザインソースは、山伏＋連獅子＋いろいろ……。正直、ありがちなデザインで恥ずかしいんですが、まとまってはいるか……??（園田）

原案

自由なる風の人

（じゆうなる かぜのひと）

七つの風を使う女、ふみこの義母であり、過去に殺した敵である。黒い暴風を使う。颯爽とした、大人のかわいい女性である。

スタッフコメント

私の方から「あの人そっくりで」という指定を出して上がってきたのがこれ。聖銃も使うので、一緒にデザインをさせてます。（須田）

カガチ

月神族の一人。大神一狼である。月の光を浴びて変身する、ヴァンパイアであり、強力な力を持つ。もう一つの日向に当たる存在であり、金に傷を負わせた、憎い父の姿でもある

スタッフコメント

カガチは先に小説のほうで登場していたキャラなのですが、あのままの格好ではインパクトに欠けるので、ゲーム用に合わせてデザインし直しました。（末次）

城島 月子

（じょうしま つきこ）

[illegible]
小夜の持っていないすべての要素を持っている女であり、ふみこが密かに排除してやろうと思っている女である
光太郎に、優しい細い手を伸ばして誘惑する。

スタッフコメント

『玖珂家の秘密』で登場した城島月子。後半の化け物状態は式神Ⅲオリジナルで、『とにかくデカイヤツよろしく！』ということで、末次にデザインをさせてます。（須田）

第二形態
第三形態
最終形態

アーケードゲームライブラリー

第40回　コックの腕は食材との戦いから

ハンバーガー

（データイースト 1982年9月）

80年代初頭のアーケードゲームは流行とともに変化し、進化を続けていた。特にコミカルゲームは戦いのスリルだけではなく、登場キャラクター自身の魅力が売りになる時代へと移り変わろうとしていた。

82年秋、『スペースパニック』から『ディグダグ』へと受け継がれた「ものを落として攻撃する」サイドビューのモンスターアクションゲームに、強烈な印象を持つゲームが登場した。DECOのブランドで知られるデータイーストの『ハンバーガー』である。階段で上下段に移動しながら巨大なパンや具材で食べ物を挟んでバーガーを完成させる、かつてないおいしそうなゲームであった。

巨大バーガーに具をはさめ！

プレイヤーは４方向レバーで主人公のコックさん「ピーターペッパー」を操作し、階段を上下しながら、パンやトマト、ハンバーグにレタスを踏み落として下の皿に巨大なバーガーを完成させるのが目的だ。

基本的にバーガー素材は上を通過して踏みならせば1段落ち、下段にも素材があれば連鎖して1段ずつ落下する。追ってくる敵はウインナー、目玉焼き、ピクルスなどで、落とした具材で挟めば倒せるが、画面脇から復活して迫ってくるため数は減らない。とにかく寄ってくる敵をかわしながら、ひたすらパンを落とす忙しい内容のゲームなのだ。

攻撃方法はパンに乗った敵を落とすか、落としたパンで挟むかの2種類となっている。持っているコショーをふりかければ敵を足止めできるのだが、倒すためには足止めしてから下に落とすなどの連続技が必要となる。

ちなみに、コショーはフライドポテトやソフトクリームなどの出現アイテムを取れば追加されるのだが、面クリア時には補充されないため、考えながら大切に使わないと後で苦しくなってくる。特に先の面では敵に囲まれやすく、コショーを使わなければ抜けづらいポイントも多数あるため、できるだけ温存しながら進みたい。また焦って関係ない方向にふりかけて無駄遣いするなどのミスも命取りにつながる。

基本的な進め方としては、敵がパンの上に乗ったところを足止めして落とし、連鎖させてクリアを目指すこととなる。コショーが無い場合は、上下左右を確認して曲がれる場所があれば、ジグザグのルートをたどりやすい性質を持つ敵を誘導しながらうまくかわしていこう。

しかし、敵との接近戦やかけひきなどで細かい操作が必要で、常に移動しつつ多くのシビアな操作が要求される半面、階段でレバーが引っかかりやすく、微妙な操作性の悪さが厄介なゲームでもあった。その難しさゆえ、先の面に進むよりも得点を稼いで、コショーや自機を増やしながら進める方法が模索されていった。

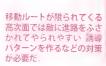
展開やゲームバランスは微妙なのだが、その変わった内容が受けたのか、このゲームは予想外のヒットをおさめ、デコの代表作とも評される有名ゲームとして語り継がれていることは今さら語るまでもないだろう。……もっとも、コックが足で踏みまくり、生きた奇怪な具材が挟まった、高さ10m以上はあろう巨大バーガーを一体だれが食べるのかは永遠に謎のままであるか ….

基本画面

４方向レバーでコックさん「ピーターペッパー」を操作し、敵から逃げながら具材を踏み落としてハンバーガーを完成させるのが目的。ボタンでコショーをふりかけて敵を足止めできる。ピーターペッパーが全員やられるとゲームオーバーだ。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。ゲームの説明とテクニックが書かれている。「十字レバー」とは４方向レバーのこと。タイトルが『Hamburger [TM]』ではなく『Hamburger ©』となっているのは苦肉の策か？

■攻略のポイント■

敵を乗せた状態でパンなどを落とせば、重みで一気に数段落ちるため、1段ずつ踏んで落とすより効果的なクリアが可能となる。

移動ルートが限られてくる高次面では敵に進路をふさがれてやられやすい。誘導パターンを作るなどの対策が必要だ。

面白おいしいゲームの名前

『ハンバーガー』は単独基板で販売されただけでなく、同社が安価に供給するデコカセットシステム用としても流通してヒットした。また、バーガーを題材にしたことで海外でも人気を集めた。ファミコン版『バーガータイム』（85年ナムコが販売）など、さまざまなハードにも移植され、広く商品展開されたことも有名だ。

このゲームが『ハンバーガー』の名称で売られたのは初代の国内版のみで、海外版や移植、続編はすべて『バーガータイム』の名称に変更されている。「Hamburger」は和製英語であり海外で通じにくいことから、海外版を「Burger Time」に変更したのが最初だが、一般名称であるハンバーガーは商標登録できないなどの理由からも旧名称はその後使われなくなった。しかし当時遊んだファンにとって、やはりこのゲームは『ハンバーガー』という名の、思い出深く記憶に残るゲームなのだ。愉快なコックが活躍する巨大ハーカーのゲームは、時を超え国境を越えて今も多くのファンに語り継がれている。

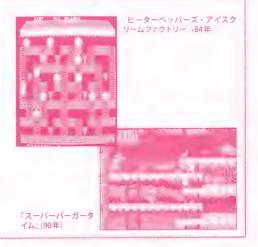
そして、2003年にデータイーストが倒産するまでの20年にわたり、変わったテーマで愉快なゲームを作り続けた「デコゲー伝説」の原点は、ゲーマーの食欲にも訴えかけたこの巨大バーガー作りにあったのかもしれない。

ゲームの系譜

『ハンバーガー』の残したもの

ハンバーガーの続編としては84年に同じ主人公「ピーターペッパー」がアイスを作る『アイスクリームファクトリー』が、90年には二人同時プレイが可能でボスまで登場する『スーパーバーガータイム』が作られている。続編ではジャンプができるなど操作性は改良されたが、初代『ハンバーガー』ほどの人気になることはなかった。

『ピーターペッパーズ・アイスクリームファクトリー』84年

『スーパーバーガータイム』(90年)

■参考資料
「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）
「AMライフ」1983年
（アミューズメントライフ）
「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループアマチュアライン）

募集

【お知らせ】
探偵団」が開設中です
(http://amp.tri6.net　E-Mail : amp@tri6.net)

待てばガイルのピヨリあり！　根本的に物の道理が分からぬジ☆ダップセがお送りするゲーセン談義猛者通信も、実はこっそり連載通算100回超えてな〜い？（ギャル調）いや、数えたこと無いのですが。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ
穴埋め：ケソ

登場人物とか

まさ
拠点である自由が丘から アウァ鍵が喪失し、憤怒の形相でコヒ砂漠から刺客を呼び寄せる有様 その矛先は罪無きコロニーの住民たちに向けられていた

ケソ
せからしか、ほんなこつすかー ん！　と叫びつつも、ついつい火中の栗を拾うことに専心してしまう元ハトライター 所有する靴下の7割に穴が開いている

イタキョー
なぜか持ち回り編集制と化した猛者通信の今月の担当 元はアルカデ初代猛者担当 舎人公園、八郎潟の戦いを経て、よりなさけむように極悪化した

EPISODE：01

天よりくるもの

Lass of god.

〜3月某日・アルカデ編集部にて〜

ケソ　スンなわけで、まさ兄いにおかれましては、発売日当日にして『FF』は既に後半に突入しちまったって感じですか〜。

まさ　フェ〜フェフェ。もうディスク3枚目突入さな。

イタキョー　俺はカセット4本目に入ったけどな。

ケソ　僕はフロッピー18枚目に突入しましたよ。いやー、フロッピー12枚目に出てきた召還獣が強かった。

まさ　なんの、我はテープ981本目に突入さね。834本目に出てきたプセルスガンを取り漏らし、そしてこの諦念……

イタキョー　しかしすげーなー。もう『ファ丰ティングファンタジー』も12作目かよ。

まさ　……。

ケソ　……。

イタキョー　つか、ネタ振りなげーよ！　しかも俺にケツ持たせんなよ、このドグサレ球児ども！

まさ　ムス。まあ、イタキョーは久しぶりの猛者ゆえ、このヌルリ、あ、ヌメリとした独特の空気感を存分に味わっていくがいいさ。

イタキョー　そんなん味わいたくねっす。で、今回の猛者なんだけど、ネタは何なんだよ？

ケソ　ユー！　迫り来る危機を前にして、どうしてそんなに冷静にしていられるっていうんだい!?

イタキョー　な、何だよ危機って。

まさ　それはアレさな。平成13年4月1日にひっそりと施行されていた電気用品安全法――所謂プセ法じゃよ！

イタキョー　プセ法って……ひょっとしてPSEのこと？　そりゃ、確かにそう読むかもしれんけどさ。

ケソ　そもそもプセ法とは何か、緊張感の足りない中村獅童似の編集に説明してやってくださいë！

まさ　まぁ〜かせとけぇぇ！　PSEとは「Product Safety、Electrical Appliance & Materials」の略で、電気用品の製造、輸入、販売等を規制するとともに、電気用品の安全性の確保につき民間事業者の自主的な活動を促進することにより、電気用品による危険及び障害の発生を防止する法令……のことさね（棒読み）。

ケソ　ンーフー、イェース。

イタキョー　全然分かってねーのに知ったかぶりしてんじゃねーよ！　しかもアンチョコ読んでただけじゃねーか。……で、何でそれがモセルと関係あるんだよ？

まさ　伝え聞くところによると、PSEマークが入ってない特定電気用品は中古販売不可となり、いにしえマシンたちは軒並み売買停止。身近なところではDCやメガドラなどが、中古ショッペル――我も愛顧しているトクジェローなどにて「シバウ、確認！」となるらしいて。

イタキョー　シバウって、別に使えなくなるわけじゃないんだからさ。業者が販売できなくなるだけだろ？

ケソ　それはもう命を絶たれたも同然っすよ分かってくださいよ二つでじゅうぶんですよ！

まさ　一部の家庭用マッシソの中古品などがそういう憂き目にアッティールということは……アーケードの筐体とかはどうなるんだね君？

イタキョー　……そういや〜そうだな。中古基板とかはどうなるんだ!?

まさ　そこで、今回はプセ法とアーケード業界というアカデミックなテーマにしたがって粛々と進めていきたい。

ケソ　イーッ！

※PSEマークのイメージです

EPISODE：02

ブラッテリ一家の逆襲

Bad Enough.

イタキョー　俺も慌てて調べたんだけどさ、どうやら2000年以前製造の電気製品が軒並み販売停止になるらしいな。PC関係機器とか、一部対象外の機器もあるらしいが。

まさ　一応、法令自体は2000年に決まって、6年間の猶予期間が設けられていたらしいがね。

イタキョー　全然知らなかったぞ。つか、仕切ってる経済通産省はちゃんと告知してたのかよ？

ケソ　webページでの呼びかけや、業者を集めてのセミナーとかを開いてたっつー話ですが。

イタキョー　いや、俺たち一般ピーポーが知らなきゃ意味ねーだろ！　webで告知してたって、そんなんヒーコーが「編集後記で書きました」って言ってんじゃないんだからさ。

まさ　このプセ法はアーケードにも波及しそうなのが問題っぺれ〜。プセ法対象の中に、どうやら2000年以前に製造された大型筐体が含まれているのではないか説。

イタキョー　それって、ゲーセン側も中古の大型筐体を売れないし、買うこともできないってことか？

ケソ　個人はいうまでもなく、オイドンの『ポップンステージ』の筐体を買うという夢（本気度65%）も潰えてしまいそうであります！

イタキョー　じゃあ、マイケ某・ジャクソンの家にある『ギャラクシーフォース』も転売不可かよ。

ケソ　米国は大丈夫じゃ？

イタキョー　そもそも、まだ某イケルが持ってるかどうかも不明だよな。裁判で金がかかって売っちまったかもしれねーけど。

ケソ　これって、実は基板屋さんでも結構深刻な問題になってるんじゃないでしょうかね。

イタキョー　ん〜、どうだろーなー。じゃあ、本誌広告でおなじみの基板屋さん「哲信クリエイト」に勤めているキャサ夫に電話で聞いてみるか。

EPISODE：03

キャサ夫の PSEどんな感じ？

DNKG.

（SE.プルルルルル）

イタキョー　俺だけどさ、PSE法どんな感じよ？

キャサ夫　会社の人に聞いた話では、別に問題無いみたいよ？　一部を除けば基板は外部電源じゃないし。

イタキョー　筐体とかはどうなるんだ教えろやコラ？

キャサ夫　汎用、大型を問わず筐体自体は、店頭に置いてコインオペレーションで使う分には大丈夫らしいんだよね。古い大型筐体は売買できないみたいだけどさ。

イタキョー　（棒読みで）うむわかった（ガチャリ）。

（SE.ツーツーツーツー）

ケソ　仕事はえええ〜。

まさ　ムス。キャサ夫も相変わらずマイペースでやってるらしく、大いに結構さね。

イタキョー　まあ、今電話で聞いた

ところによると、基板自体はPSE法とは全くもって関係無く、筐体は店頭で稼働させる分には問題無し。結論として、ダップセちょいとばかしビビリ杉ってこったな。

ケソ　でも、マイ某ルの『ギャラクシーフォース』、もう日本で売ることができないじゃん！　それって悲し過ぎるよ！

イタキョー　悲しくねえよ。

まさ　2000年以前に製造された大型筐体が取引不可となってしまうということは、近所のゲセへ久々に『ハングオン』が入荷してウッハリ、という僥倖にめぐり合えなくなってしまうということかね君。

ケソ　店で売るのがダメなら、オークションとかで買ったり売ったりするといいのでは!?　などとしたり顔で提言してみますが。

イタキョー　あー、それも調べた。どうも一カ月に1品なら問題無いらしいんだが、2品以上同じモノを売ったら業者とみなされちまうらしいぞ。

まさ　ムス。残機1って感じか。

イタキョー　一カ月ごとにエブリエクステンドしていくがな。

ケソ　ここでこうしていても事態は悪化するばかりですよ！　まずはマ某ケルの家の『ギャラクシーフォース』をどうするか考えましょう！

イタキョー　それは一番考えなくていいことだコラ。

EPISODE：04

大型筐体を救え！

Men's Kingdom.

まさ　最近の大型筐体には軒並みPSEマークは付いているものの、一昔前の名作大型筐体ゲームの流通が完全にストップしてしまうやもしれぬ、とは危惧すべき事態さね。

イタキョー　遊園地とか、郊外のちょっと年季の入った大型ゲセとか行くとさ、まだまだ昔の大型筐体がガンガン動いたりしてるもんな。それらが故障したらもう終わり、というのはちと悲しいぜ。

ケソ　おいどんは、これからどこで『マジカルトロッコアドベンチェル』を遊べばいいんですか……。

イタキョー　業者がPSE法の定める基準に基づいた自主検査を行ない、適合性の検査証明を出すことができればイニシエ大型筐体も売れるかもしれないんだけどさ、それって凄く手間がかかるらしいのよ。

ケソ　ハイッ！（挙手）　イタキョーが今すぐ編集の職を辞して、イニシエ大型筐体に検査証明を出せる資格をサックリと取るというのは!?

イタキョー　……お前、ホントに救われない阿呆だな。よしんば、俺一人が資格を得たとしても、日本中の大型筐体を救えるはずがないだろ。

ケソ　ひっくうぃっく。やっぱり、売れなくなった大型筐体は廃棄処分っすかねえ。

まさ　地球に厳しい法令さな。

ケソ　こ、こんな悲しいことをしてだれが得をするっていうんだい!?　今こそ反権力の狼煙を上げるとき！

イタキョー　でも、この本が出るころには本格施行が始まるんだよな。事前に廃案にするのは、法治国家の日本が許すはずがなかろう。なんつったって、俺たちが選出した国会議員の皆様が通した法案だからよ。

まさ　そしてこの諦念……。

ケソ　6年前、「プセ法反対！」とか言ってくれる人がいたらその人に票をいれたのに～。

EPISODE：04

戦い終わって～神々の黄昏～

It finifhes fighting. Dusk of pantheon.

イタキョー　まあ、いろいろ調べた結論が、ぶっちゃけ4月になってみないと大型筐体などの扱いがどうなっちまうのかが、はっきりと分からないってこった。

まさ　ムス。この本が発売されて数日後、日本の様相が様変わりしているというわけか。

イタキョー　今回は問題提起っぺえ感じに終わったけどよ、アーケード業界に関係していくんなら、この問題は定期的に取り上げていった方がよくねえか？

ケソ　ウィムシュー。

イタキョー　エレメカとかプライズマシンとかもさ、いろいろと関係してきそうじゃん。まあ、その辺も4月にならないとはっきりしないかも。

ケソ　よーし。ゲーセンの温故知新を守るために、いっちょ気合入れたらあ！

イタキョー　でもさ、自分で言っておいてなんだが、ポリティカル過ぎる問題なもんで、別に猛者でやる必要も無いよな、みたいな～。

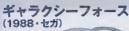
ダップセ　あ。

～つづく～

俺たちピンチだ！ 大型筐体3傑衆

ミッドナイトランティング
(1988・タイトー)

飛行機の操縦席の臨場感を再現した、密閉型（足元はちょっと開いてるヨ！）筐体。薄暗い中に計器がほんのり浮かんで雰囲気抜群であるが、同時に睡魔に襲われてしまうという特性も。

ギャラクシーフォース
(1988・セガ)

轟音を発しながらグルングルン動く3Dシューティング。ゲーム好きのマイケル・某ャクソン氏が所有している（いた!?）という逸品。こいつぁ～PSE法に思いっ切り引っかかりそう！

R-360
(1990・セガ)

その名が示す通り、360度ギュルンギュルン回転し放題の超時空筐体。中に入っていたゲムは『G-LOC』というブルネル系ゲーム。こりゃどう考えてもPSEの対象か？

※上記は「大型筐体」と聞いたダップセが思い付いた順であり、優劣や大人の事情などは関係無い上に順不同、すなわち適当って感じですか～（©琲珈）。

ゲームハゼル

月刊★うろ覚絵

今号からまさ兄ぃが贈る、珠玉のうろおぼ絵コレクションを開催ッッッ！　今月の作品はこいつDAAAAAAAA!!　このクリーチャーの正体が分かった方は、アンケートハガキの片隅や、猛者コーナーまでメルをください！　（難易度：★）

猛者っ子通信

担当編集が俺様に変わったのに原稿が遅いジ☆ダップセに、やらせたいことをリクエストしてください。採用するかもしれませんし、しないかもしれません（©ガンダルフ）。住所氏名もお忘れなく。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス箱 係
◎もしくは電子メールにて
mosa@arcadiamagazine.com

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

今月は幅広い年齢層に向けたVGMが出揃ったといえよう。[illegible]にしたメーカーも多く、ファンにはたまらない作りとなっている。ちなみに「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」の小さな女の子への人気は本当に凄いので、もし娘さんがいるような[illegible]VGMファンは買ってあげれば喜ばれること間違いなし！

New Release

GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2 SoundTracks

発売元：コナミ／GFCA-45～46／04.19 on sale!／価格：3,360円（税込）

多彩な楽曲に加え、「GITADOCHANKO」などのさまざまな追加要素が盛り込まれ、現在も大好評稼働中のGuitarFreaksV2 & DrumManiaV2。そのサントラがついに発売される。

シリーズおなじみのアーティストの楽曲や、人気インディーズバンドの楽曲が、2枚組のボリュームで、これでもかと収録されているぞ。しかもCD-EXTRA仕様となっており、PCに入れることで、人気楽曲のムービーを楽しむこともできるのだ。パッケージは透明ケース仕様で、ピクチャーレーベルがそのままジャケットの代わりになっている格好いい作りで見た目でも楽しめるぞ。

なお、初回特典では「DrumManiaV2専用　オリジナルエントリーカード」が封入されているので、購入はお早めに。

■収録曲
Atalante / Kozo Nakamura
Spellbound / Anna Vieste
GLIDE / TЁЯRA
Burnt / Brad Holmes
モラトリアム / MAKI
a view / TAISHO
最速逃避行 / Twinkle☆berry
Magic words？/ 森野くま子
Green Lime / 肥塚良彦
CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat.A/I
Desert rain / 桜井　零士
BLACK OUT / BeForU
＼真超深ＴＩＯＮ＼/ Des-あさ
Tizona d'El Cid / TOMOSUKE
Take My Hand / Maria Eva with Dream Swing Kingdom
JJ-road / JJ-road
HELLO YOU / 古川もとあき
楽園の天使 / 肥塚良彦
ほか、2枚組全53曲収録

オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2006春夏ソングコレクション

発売元：セガ／HCV-0214／04.06 on sale!／価格：1,050円（税込）

まだ小さな妹や娘がいる方にはもう説明の必要はないだろうが、自分の持っているカードでゲーム中の女の子をオシャレに変身させていく『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』が、小学生前後の女の子に絶大な人気を誇っている。その最新バージョン"2006春夏コレクション"が3月に登場したのだが、そのゲーム中の新曲をまとめたサントラCDが、早くも発売されることとなった。

ゲーム中のリズムゲームでも役に立つ、タンバリンの音付きバージョンの楽曲も収録されているだけでなく、ラブとベリーからのアドバイスや、ダンスの振り付けレッスンカードも封入されており、かなり充実した内容となっているぞ。

■収録曲
TOMODACHI
ふしぎなさんぽ
ねぇみて!
それが なつなの
はるはいいね
はなのワルツ
TOMODACHI -タンバリン付Ver.-
ふしぎなさんぽ -タンバリン付Ver.-
ねぇみて! -タンバリン付Ver.-
それが なつなの -タンバリン付Ver.-
はるはいいね -タンバリン付Ver.-
はなのワルツ -タンバリン付Ver.-
全12曲収録

ダイナマイト刑事 VS ウイングウォー　オリジナルサウンドトラック

発売元：セガ／WM-0528／04.27 on sale!／価格：1,995円（税込）

今なおコアなファンが多い「ダイナマイト刑事」。そのサントラCDがセガエイジス2500シリーズでのゲーム発売と同時に登場することとなった。

このCDは、『ダイナマイト刑事』と初音源化となる3Dシューティング『ウィングウォー』のカップリングとなっている。価格も内容もかなり充実しているのでオススメだ。ちなみに、この商品はセガダイレクト（http://segadirect.jp/）での専売なのでご注意を。

■収録曲（ダイナマイト刑事）
DESTINATION (INTRODUCTION)
HIGH-RISE　TO　HELL
I DON'T CARE
CORRIDOR　OF　DEATH
DOE　BOY'S　DUNGEON
GET THE HELL OUT OF HERE
SUBTERRANEAN　SIEGE
STEEPLE　CHASE
FIVE　ALARM　FIRE
IT'S OPEN IT'S OPEN
FLOOR # 13
DESTINATION
ほか、全26曲収録

Sana mini album「Avril」& LIVE DVD ～Sana SONIC～

発売元：コナミ／POCE-7337／on sale!／価格：4,200円（税込）

pop' nファンにおなじみの、Sanaのミニアルバム&ライブDVDが登場するぞ。

ミニアルバムには『pop' n music13 カーニバル』でwac&Q-Mexによる編曲で人気の高い「パレード」や、『pop' n music12いろは』の「ディスコタイフーン」が、ファンにはたまらないロングバージョンで収録されているのだ。ゲームとは一味違った楽曲に心ゆくまで聴き入ってみてほしい。

■収録曲（mini album「Avril」）
LADY☆CHOPPER
Spring has come！
パレード
Sunshine Day ←→ Rainy Day
April journey
ディスコ タイフーン
チェリ・ガール（Album Mix）
全7曲収録

■収録曲（LIVE DVD ～Sana SONIC～）
全19曲収録

Column

Text：罰帝

VGMサントラの変遷

「音」が入ったメディアは、当初アナログレコード盤やソノシート、カセットテープが主流でした。アルファレコード（GMOレーベル）から発表されたVGM黎明期のアルバムや、雑誌の付録として付けられたソノシートの音源、さらにはゲームセンターで自主録音した音源など、レトロVGMフリークの多くはカセットテープを活用して、繰り返し聴いていたものです。

1982年にソニーが世界初のCDプレイヤーを開発して以降、急速にCDが一般化します。人間の耳では通常聞き取れない周波数帯をカットし、デジタルなデータとして音を記録したメディアであるCDは、音質の面ではレコード盤に劣っています。しかし、保存性と取り扱いの手軽さ、トラック指定で瞬時に頭出しが可能なランダムアクセス性などが優れており、広く受け入れられるようになります。こうして国内の音楽メーカーのほとんどがCDでアルバムをリリースするようになり、アナログメディアは衰退してゆきます。（余談になりますが、世界最後のソノシートはプレイステーション2で発売されたゲームソフト『Dear My Friend ～Love like powdery snow～』の初回特典に付けられたものだそうです。）

GMOレーベルで「アナログメディアとCDの区別」を付け始めたのは、1987年発売の『コナミック・ゲーム・フリークス』で、このアルバムにはCD版のみに追加トラックが収録されていました。筆者はこのアルバムがきっかけとなってCDプレイヤーを購入したことを覚えています。

VHSビデオの普及が進むと、ゲームの映像と音を同時に楽しめる時代が到来します。当時ゲーメストのスタッフが協力して「アウトラン＋スペースハリアー＋ファンタジーゾーン」や、「ダライアス＋奇々怪界＋スクランブルフォーメーション」といったビデオが作られたほか、ナムコが自社ロケーションでプロモーションとして使った映像をまとめた「ナムコの伝説」など、「視て楽しむ」作品が少しずつ増えてゆきます。さらに'90年代に入ると、サイトロンレーベルからも「GSVシリーズ」と称した映像ソフトや、各メーカーの"GMバンド"のライブ映像を記録した作品も発売されました。この時期の映像作品は貴重なものが多く、DVDでの復刻を待ち望むマニアの声も少なくありません。

そんな時代を経て、CDの量産コストが下がると、ついには雑誌の付録にCDが付けられる時代が到来、現在ではDVDまでもが付録になってしまう時代になりました。特に『ファミ通WaveDVD』に収められた「やり込みプレイ」の数々は、記事だけでは伝わらない「動き」を見られる好企画でした。

昨年からの流れを見ると、攻略映像とサントラのカップリングで発売されるアルバムが多くなってきたことが分かります。必ずサントラが付属するINHの『INSANITY DVD』シリーズや、サイトロンの新シリーズ『攻略クロニクル』にも期待したいところですね。さて、ここで特筆すべきは先日発売された「アイドルマスター DVD Lovable Days」でしょうか。DVDのマルチアングルを用いて、ダンスパートとミュージッククリップを切り替えて楽しめる内容は、VGMサントラの新しい流れともいえます。

こうして、時代とともにVGMアルバムは大きく変化してきました。これから先、我々はどのようなメディアでVGMを楽しむようになるのでしょう？

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

季節は春！　しかし闘劇を目指すプレイヤーにとっては、花見にうつつを抜かしているヒマなど無い！　5月に開催が決定した闘劇に向け、各地のイベントで腕を磨いておこう。

北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目　☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm

4/8　19:30　DDR4thMIXPLUS 大会
4/22　19:30　ポップンミュージック13 大会
4/29　19:30　GGXX SLASH 大会

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143　☎022-383-1811

4/15·22　13:00　ラブ&ベリー公式大会
4/16·23　13:00　ムシキング公式大会
4/9·29　13:00　WCCF 大会(15歳未満限定)

山形県

★メガマジック天童
天童市東芳賀2-8-25　☎023-655-5523

4/15　14:00　パカパカパッションSP 大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

4/1　20:00　鉄拳5 DR 大会
4/8　20:00　北斗の拳 大会
4/15　22:00　KOF2002 大会
※参加費無料

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

4/1　17:00　北斗の拳 大会
4/2　17:00　鉄拳5 DR 大会
4/8　17:00　MBAC 大会
4/9　17:00　MBAC ランダム2on2 大会
4/15　17:00　GGXX SLASH 大会
4/16　17:00　GGXX SLASH ランダム2on2 大会
4/22　17:00　KOF XI 大会
4/23　14:00　アヴァロンの鍵 鍵聖戦 大会
◆参加費500円
4/29　17:00　MBAC 紅白戦
4/30　17:00　MBAC 2on2 大会
◆参加費1チーム200円
※指定がある大会以外は参加費100円

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

4/1　18:00　GGXX SLASH 大会
4/15　18:00　GGXX SLASH 2on2 大会
◆参加費はすべて100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510

4/2　15:00　ストⅢ3rd 大会
4/2　18:00　北斗の拳 大会
4/16　15:00　MBAC 大会
4/16　18:00　GGXX SLASH 大会
4/23　15:00　モンスターゲート 大会
◆ワールドバトルオフライン

埼玉県

★埼玉ポピー
埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/

4/8　22:00　鉄拳5 DR 3on3 大会
4/15　22:00　鉄拳5 DR 3on3 大会
4/16　15:00　ストIII3rd 3on3 大会
4/23　15:00　GGXX SLASH 3on3 大会
※上記の大会は参加費一人につき100円
4/29　12:00　鉄拳5 DR 予選大会
◆参加費500円、予選後決勝大会
4/30　9:00　鉄拳5 DR 5on5 大会
◆参加費1チーム2500円
※詳細はHPを参照

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

4/8　17:00　KOF XI 大会
4/30　17:00　キン肉マン 大会

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0120-010-267

4/23　16:00　WCCF 大会
◆8人でのトーナメント　U-5の制限あり

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

4/7　18:00　MBAC 大会
◆シングルとランダムプレイヤーの2部構成
4/14　18:00　GGXX SLASH 大会
◆シングルとランダムプレイヤーの2部構成
4/22　18:00　キン肉マン 大会
4/29　19:00　ガンダムSEED ランダム2on2 大会
※参加費無料

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F　☎043-424-6070

4/1　終日　北斗の拳&MBAC フリープレイ
4/2　終日　KOF XI フリープレイ
4/8　17:00　GGXX SLASH 大会
4/14　終日　GGXX SLASH フリープレイ
4/16　終日　ストⅢ3rd hフリープレイ
4/16　17:00　ストⅢ3rd 大会
4/22　終日　鉄拳5 DR フリープレイ
4/29　17:00　鉄拳5 DR 大会
※すべて参加費無料

Event Pick Up !

ライバルを抜き去り、最速の称号を手にするのはだれだ!?

2006年もようやく春を迎え、モータースポーツが開幕する季節となりました。そんなわけで、ここではドライブゲームのイベントを集めてみました。キミも、超高速でコースを駆け抜けるそう快感を、このイベントで味わってみてはいかがかな？

ドライブゲームイベントリスト

ゲームタイトル	開催日	開催店舗
湾岸ミッドナイト2	4/1	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
バトルギア4	4/1	キャノンショット
頭文字D Ver.3	4/2	キャノンショット
バトルギア4	4/2	アミューズメントパーク エルロフト
マリオカートアーケードグランプリ	4/23	アミューズメントパーク エルロフト
頭文字D Ver.3	4/29	アミューズメントパーク エルロフト
頭文字D Ver.3	4/30	ゲームスペース プラニー

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル_B1~3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

4/2　15:00　GGXX SLASH 大会
4/9　15:00　MBAC 大会
4/16　15:00　マーヴルvs.カプコン2 大会
4/23　15:00　ガンダムSEED 2on2 大会
4/30　15:00　KOF XI 大会
◆キャラ制限無し
毎週月曜　19:00　GGXX SLASH ランバト
※大会は参加費無料

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

4/8　20:00　ストⅢ3rd ランバト
4/16　15:00　ネオジオバトルコロシアム 大会
4/22　20:00　ストⅢ3rd ランバト
4/30　15:00　ストⅢ3rd 3on3 大会
毎週日曜　終日　ストⅢ3rd、GGXX SLASH、KOF XIが50円2クレジット
◆大会がある日は実施しません。

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

4/8　17:00　MBAC 大会
◆Ver.A 使用
4/15　17:00　GGXX SLASH 大会
4/22　17:00　MBAC 2on2 大会
◆Ver.A 使用
◆参加費はすべて100円 当日受付

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

4/22　19:00　鉄拳5 DR 3on3 大会

神奈川県

ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5_エメラルドプラザ_1F　☎0467-87-8802

4/15　20:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
◆定員16名、当日17時まで受け付け

新潟県

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6

4/8　15:00　GGXX SLASH 大会
◆レディース大会

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

4/2　19:00　ガンダムSEED 2on2 大会
4/9　16:00　MBAC 大会
4/16　19:30　鉄拳5 DR ランダム2on2 大会
4/22　20:30　VF4 FT ランダム2on2大会
※参加費は1人100円、当日30分前までエントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

4/1　20:00　北斗の拳 大会
4/7　21:00　鉄拳5 DR ランバト
4/8　20:00　カプエス2 大会
4/15　20:00　北斗の拳 大会
4/22　20:00　カプエス2 大会
4/28　21:00　鉄拳5 DR ランバト
4/29　20:00　北斗の拳 大会
4/30　20:00　マーブルVSカプコン2 大会

★アミューズランド ガディス
富山県高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

4/1 21:00 KOF02&KOF XI 大会
4/8 20:00 GGXX SLASH 大会
4/15 21:00 ストⅢ3rd 大会
4/22 21:00 KOF02&KOF XI大会
4/29 20:00 ティンクルスター・スプライツ ランバト

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0766-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

4/2 18:00 ガンダムSEED 大会
4/8 未定 三国志大戦 大会
4/16 15:00 ビートマニアⅡDX13 3on3 大会
※詳細はHPにて

近畿

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

4/1 13:00 湾岸ミッドナイト2 大会
4/2 20:00 超ドラゴンボールZ大会
4/8 13:00 三国志大戦 大会
◆参加費500円
4/9 20:00 北斗の拳 大会
4/16 20:00 MBAC 大会
4/22 20:00 WCCF 大会
◆参加費500円
4/23 20:00 鉄拳5 DR 大会
4/29 13:00 ガンダムSEED 大会
4/30 20:00 ソウルキャリバーⅢ大会
※大会の詳細は店舗まで、電話やFAXでの受付は不可

京都府

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

4/1 19:00~24:00 バトルギア4 フリープレイ イベント
◆参加費1000円、詳細は店内POPにて
4/2 15:00 頭文字D Ver.3 大会
4/8 20:00 GGXX SLASH大会
4/9 15:00 北斗の拳 大会
4/15 20:00 キン肉マン 大会
4/16 15:00 メルティブラッド 大会
4/22 20:00 GGXX SLASH 大会
4/23 15:00 ビートマニア2DX13 大会
4/29 20:00 ソウルキャリバーⅢ大会
4/30 15:00 QMA3 大会

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

4/2 14:00 キン肉マン 大会
4/9 14:00 MBAC 大会
4/16 19:00 鉄拳5 DR 大会
4/23 14:00 MBAC 大会
4/30 14:00 頭文字D Ver.3 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

4/8 17:00 GGXX SLASH 大会
4/15 19:00 ガンダムSEED 大会
4/22 17:00 GGXX SLASH 大会
4/29 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

4/2 15:00 ガンダムSEED 大会
4/9 15:00 キン肉マン大会
4/14 25:00 鉄拳5 DR 大会
4/16 15:00 ソウルキャリバーⅢ大会
4/23 15:00 メルティブラッド 大会
4/28 25:00 鉄拳5 DR 大会
4/30 15:00 GGXX SLASH 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5765

4/2 17:00 ガンダムSEED 大会
4/9 17:00 キン肉マン 大会
4/16 17:00 鉄拳5 DR 大会
4/23 17:00 GGXX SLASH 大会
4/30 17:00 鉄拳5 DR 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

4/3 19:00 キン肉マン 大会
4/17 19:00 ソウルキャリバーⅢ大会
4/24 19:00 ガンダムSEED 2on2 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303_A-Breakビル_2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

4/6 19:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
4/8 17:00 鉄拳5 DR 3on3 大会
◆同キャラ禁止
4/9 13:00 MBAC 3on3 大会
◆同キャラ禁止
4/15 17:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 3on3 大会
◆同キャラ禁止
4/16 13:00 北斗の拳 3on3 大会
◆同キャラはチームで二人まで、トキは一人のみ
4/22 15:00 QMA3 ランバト
4/22 17:00 ストⅢ3rd 3on3 ランバト
4/23 13:00 アヴァロンの鍵2 ランバト
◆参加費500円
4/23 15:00 ストZERO3 2on2ランバト
4/29 13:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
大阪府茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

毎週土曜 25:00 WCCF 大会
4/2 19:00 バトルギア4 大会
4/9 19:00 QMA3 大会
4/16 19:00 キン肉マン 大会
4/23 19:00 マリオカートアーケードグランプリ 大会
4/29 19:00 頭文字D Ver.3 大会
4/30 19:00 ガンダムSEED 大会

★エンジョイパラダイス
大阪府東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3069

4/2 15:00 ガンダムSEED 2on2 大会
4/9 20:00 鉄拳5 DR 大会
4/16 15:00 キン肉マン 大会
4/23 17:00 KOF XI 大会
4/30 16:00 ソウルキャリバーⅢ大会
※受付は開始1時間前

★ゲームスペース ベガス
大阪府大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

4/15 19:00 鉄拳5 DR 大会
4/22 19:00 ストⅢ3rd 大会
4/29 19:00 ソウルキャリバーⅢ大会

★GAME PLAZA オレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

4/3 15:00 北斗の拳 大会
4/10 15:00 鉄拳5 DR 大会
4/29 15:00 ガンダムSEED 大会
毎週火曜 終日 50円2PLAY
※タイトルは当日発表

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

4/5 20:00 三国志大戦 大会
4/12 20:00 Quest of D 大会
4/19 20:00 三国志大戦 大会
4/26 20:00 Quest of D 大会
毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会
毎週土曜 21:00 WCCF大会 ウルフ杯
毎週日曜 14:00 ガンダムSEED 大会

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F ☎0726-33-4818

4/1 18:00 月華の剣士2 大会
4/2 15:00 MBAC 大会
4/8 終日 カプエス2 対戦会
4/9 15:00 カプエス2 大会
4/15 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会
4/16 15:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
4/22 終日 GGXX SLASH 対戦会
4/23 15:00 GGXX SLASH 大会
4/29 終日 ストZERO3 対戦会
4/30 15:00 ストZERO3 大会
※大会参加費はすべて無料、対戦会は50円2プレイ

★ゲームプラザ VIP富田
高槻市富田町16-23 ☎072-93-8739

4/1 終日 ストⅢ3rd 対戦会
◆50円2プレイ

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

4/1 17:00 ネオジオバトルコロシアム大会
4/1 18:30 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
4/2 15:00 ザ・ランブルフィッシュ 2大会
4/2 16:00 北斗の拳 大会
4/9 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
4/16 15:00 ザ・ランブルフィッシュ 2大会
4/16 16:00 MBAC 2on2 大会
4/23 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
4/29 12:00 ソウルキャリバーⅢ 2on2 大会
◆参加費100円
4/30 12:00 ソウルキャリバーⅢ 3on3 大会
◆参加費100円
毎週月曜 17:00 ソウルキャリバーⅢ 対戦会
◆100円2クレジット
毎週土曜 16:00 ソウルキャリバーⅢ ランダム2on2 大会
毎週土曜 19:00 ソウルキャリバーⅢ ランバト

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

4/4 20:00 鉄拳5 DR 大会
4/11 20:00 超ドラゴンボールZ 大会
4/18 20:00 ガンダムSEED 大会
4/25 20:00 GGXX SLASH 大会
毎週土曜 13:00 ラブ&ベリー公式大会
毎週日曜 13:00 ムシキング公式大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

4/1 17:00 キン肉マン 大会
4/2 17:00 GGXX SLASH 2on2 大会
◆参加費100円
4/9 17:00 ソウルキャリバーⅢ
4/16 17:00 MBAC 2on2 大会
◆参加費100円
4/23 17:00 鉄拳5 DR 大会
4/29 17:00 ガンダムSEED 2on2 大会
◆参加費100円
4/30 17:00 サイファイ 大会
※未入荷、参加者不足の場合は中止する場合があります。指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

4/9 15:30 旋光の輪舞 対戦交流会
4/23 15:30 旋光の輪舞 対戦交流会
毎週土、日、祝日 12:00~19:00 フリープレイイベント
◆MBAC（500円）、旋光の輪舞（300円）
毎週土、日、祝日 12:00~16:00、16:00~20:00 入れ替え制フリープレイ
◆対象タイトルはバトルギア4（1000円）、ポップン13（500円）、ドラムマニアV2（500円）
※詳細はHPにて

★チャンレジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会
毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

4/1 18:00 GGXX SLASH 大会
4/2 18:00 三国志大戦 大会
4/8 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
4/9 18:00 ガンダムSEED 大会
4/15 18:00 GGXX SLASH 大会
4/16 18:00 キン肉マン 大会
4/22 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
4/23 18:00 鉄拳5 DR 大会
4/29 18:00 GGXX SLASH 大会
4/30 18:00 ガンダムSEED 大会
毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

Event Pick Up !

リズム感が命！ リズムアクションゲーム特集

大規模な大会が開かれ、今熱いジャンルの一つであるリズムアクションゲーム。二つ目のピックアップではリズムアクションゲームのイベントを特集してみたぞ。ただクリアするだけでなく、魅せるプレイを披露して、ギャラリーを沸かせてやろう。

リズムアクションゲームイベントリスト

ゲームタイトル	開催日	開催店舗
DDR4th MIX PLUS	4月8日	スガイディノス帯広
ポップンミュージック13	4月8日	スーパーヒーロー倉吉
パカパカパッション	4月15日	メガマジック天童
ビートマニア2DX13	4月16日	ジョイランド江守店
ポップンミュージック13	毎週土、日、祝	チャレンジャー追手門店
ポップンミュージック13	4月22日	スガイディノス帯広
ドラムマニアV2	毎週土、日、祝	チャレンジャー追手門店

近畿

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476

4/9	未定	ガンダムSEED 大会
4/23	未定	MBAC 大会

兵庫県

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下_404～407　☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

4/1	19:00	バーチャロン オラタン 大会
4/2	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
4/15	15:00	ゾイド∞EX 大会
4/15	18:00	旋光の輪舞 大会 ◆参加費100円
4/16	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
4/22	14:00	GGXX SLASH 3on3 大会 ◆参加費100円
4/29	18:00	バーチャロン フォース 大会
毎週土曜	15:00	GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1　☎073-472-3566
http://pita-mq.com

4/1	19:00	MBAC ランバト
4/2	19:00	三国志大戦 大会
4/8	19:00	GGXX SLASH ランバト
4/9	18:30	QMA3 2on2 大会
4/15	20.00	ガンダムSEED 2on2 大会
4/16	19:00	三国志大戦 大会
4/22	19:00	MBAC 2on2 大会
4/23	18:30	QMA3 大会
4/29	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会

中国・四国

島根県

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

4/15	19:00	GGXX SLASH 3on3 大会 ◆参加費無料
4/22	22:00	北斗の拳 2on2 大会 ◆参加費無料

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18_4F　☎082-241-8564

4/2	15:00	KOF'98 大会
4/9	15:00	旋光の輪舞 2on2 大会
4/16	15:00	GGXX SLASH ランダム 3on3 大会
4/23	15:00	MBAC 3on3 大会
4/30	15:00	ガンダムSEED ランダム2on2 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/1	15:00	MBAC 大会
4/1	20:00	カプエス2 大会
4/2	15:00	GGXX SLASH 大会
4/8	20:00	鉄拳5 DR 大会
4/9	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
4/15	15:00	KOF XI 大会
4/16	15:00	MBAC 大会
4/23	15:00	GGXX SLASH 大会
4/29	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
4/30	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333

4/1	20:00	キン肉マン 大会
4/1	22:00	バーチャロンフォース 2on2 大会
4/2	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
4/2	22:00	QMA3 大会
4/8	20:00	KOF XI 大会
4/9	18:00	ガンダムSEED 2on2 大会
4/9	20:00	MBAC 大会
4/15	20:00	北斗の拳 大会
4/15	22:00	鉄拳5 DR 大会
4/16	22:00	QMA3 大会
4/16	24:00	ガンダムカードビルダー 大会
4/22	20:00	キン肉マン 大会
4/22	22:00	バーチャロンフォース 2on2 大会
4/23	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
4/29	20:00	KOF XI 大会
4/29	22:00	鉄拳5 DR 大会
4/30	20:00	MBAC 大会
4/30	24:00	ガンダムカードビルダー 大会
毎週金曜	20:00	GGXX SLASH ランバト

今月の強者たち

厳しい寒さが続いた2月ですが、そんな寒さにも負けず全国各地でイベントは開催されました。ただイベントを見ているだけなんてもったいない！　ぜひ参加して自分の実力を試してみよう。

●ルパン122（群馬県）
◇ストⅢ3rd 大会　2/12・12名
優勝：ヤマ（ユン）
2位：セキ
3位：オヌ
◇MBAC 大会　2/12・13名
優勝郎：白狼（ネロカオス）
2位：舞阪
3位：phonon
◇GGXX SLASH 大会　2/19・11名
優勝：しんたい（闇慈）
2位：エスティー
3位：イージー
◇MBAC 2on2　2/19・20名
優勝：イナズマハウス／白狼（ネロ）、まいさか（アルクェイド）
2位：太田情報商科専門学校軍
3位：めがね
◇ストⅢ3rd 大会　2/26・10名
優勝：オヌ（春麗）
2位：セキ
3位：しんたい

●桜の牧アミューズパーク（茨城）
◇KOF2002 大会　2/25・13名
優勝：赤塚トキ（ビリー、ウィップ、チョイ）
2位：いちく

●ゲームチャリオット五井店（千葉）
◇北斗の拳 大会　2/3・12名
優勝：デルバード（ケンシロウ）
2位：ますこ　3位：モスコー
◇鉄拳5 DR ランバト　2/10・10名
優勝：お味噌（ブライアン）
2位：おーだーかきゅん　3位：ぴ
◇MBAC 大会　2/17・32名
優勝：かみる（Vシオン）
2位：うさぎ　3位：弓塚@HKR
◇MBAC ランダム2on2 大会　2/17・32名
優勝：柊（翡翠＆琥珀）、あきゃきゃ（ネロ）
2位：かみる、霧刀　3位：カルネ、すてねこ
◇GGXX SLASH 大会　2/24・26名
優勝：いさ（ソル）
2位：かきゅん　3位やまさん
◇GGXX SLASH ランダム3on3 大会　2/24・26名
優勝：だにえる（スレイヤー）、おっくん（ブリジット）、ますこ（カイ）
2位：お味噌、フィオ、わん　3位：稀多、麦、やまさん
◇ガンダムSEED ランダムペアマッチ　2/25・28名
優勝：CELICA＆奈琉
2位：グラサン＆麻原信者

●埼玉POPY（埼玉）
◇鉄拳5 DR 3on3 大会　2/25・24名
優勝：芋一家／芋メン（スティーブ）、伊藤開示（リリ）、ナナキ（ニーナ）
2位：チーム☆コトルディー
◇KOF02 予選大会　2/26・19名
優勝：名称未設定／むねじ、キャップ、ガンピ
2位：S田
◇KOF98 予選大会　2/26・19名
優勝：ディープインパクト／づね、山ちゃん、マッキー
2位：荒らして漏らして弱弱とったー

●大久保アルファステーション（東京）
◇ガンダムSEED 2on2 大会　2/12・42名
優勝：慶国ブラザーズ／チャボ（ジャスティス）、ホルモンミサイル（ラゴゥ）
2位：Loyal Kingdom／レレレのレイ、レレレのマイ
◇旋光の輪舞 2on2 大会　2/19・12名
優勝：りあるせんこうiDoL M@STER／朧月（菖蒲A）、R・S（翠藍B）
2位：8キあたりが限界だなと思いました／KYOHEI、et8
3位：準川越行き／ドクウサ、クライブ
◇餓狼伝説スペシャル 大会　2/25・16名
優勝：AKIRA（ビリー）
2位：たこやき　3位：与作
◇KOF'95 大会　2/25・16名
優勝：TEAM高瀬（庵、影二、ルガール）
2位：ビート北野　3位：Q
◇マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会　2/26・18名
優勝：デンマーク連合「クリンスマン 俺が最強プレイヤーだ!!／クリンスマン（ケーブル、センチネル、Cコマンドー）、ナガタ（ストーム、センチネル、ケーブル）
2位：ロブサ／液体、未定　3位：斡旋／自称、だろ

●ラビリンス（東京都）
◇GGXX SLASH 大会　2/4・12名
優勝：デ（ファウスト）
2位：ラ
3位：かみと
◇MBAC 大会　2/11
優勝：西荻猫（ネコアルク）
2位：霧雨
◇MBAC 2on2　2/25・28名
優勝：ゆーじゅんふだん／かめ（七夜志貴）、霧雨（アルクェイド）
2位：テキトー
3位：空気清浄機

●ゲームファンタジア茅ヶ崎店（神奈川）
◇ガンダムSEED 2on2 大会　2/18・32名
優勝：楽しいな社長／ナガッチ（ジャスティス）、サイ（ラゴゥ）
2位：モンゲー廃人／ニャム、スケ

●ゲームセンター テクノポリス（新潟）
◇ガンダムSEED 2on2 大会　2/5　20名
優勝：フィル＆クイック
2位：シュウ＆オレ・ヨワイヨ　3位：Mr＆ンリユチ
◇MBAC ランダムチーム&キャラ 大会　2/12・14名
優勝：カネコ＆ちょく
2位：ナコルルの夜＆セス　3位：あおてう＆十六夜

●アミューズメントアズプレス（富山県）
◇鉄拳5DR ランバト　2/3・13名
優勝：マスター富山（クマ／パンダ）
2位：江田島
3位：もんがー
◇鉄拳5DR ランバト　2/24・12名
優勝：ケレレ（ロウ）
2位：多喜 3位：マスター富山

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都）
◇GGXX SLASH ランバト　2/9・64名
優勝：R.F（ファウスト）
2位：グー　3位：コウ
◇三国志大戦 大会　2/12・22名
優勝：マスヲ
2位：全裸で燃尻
◇QMA3 ランバト　2/18・40名
優勝：ラウニィー
2位：アイン　3位：セレネ
◇北斗の拳 2on2 大会　2/18・30名
優勝：おっしーとゲイリーダニエルズ／わねせざ（ケンシロウ）、おっしー（トキ）
2位：す　し　や／MDR、岡崎エマ
◇ストZERO3 ランバト　2/19・16名
優勝：ぶっぱ／マサ（ゴウキ）、マジカル（サクラ）
2位：東のVER、西のたいちゃん／VER、永パッチ
◇アヴァロンの鍵2 ランバト　2/19・14名
優勝：ケットシー
2位：トュ　3位：モ　へ
◇GGXX SLASH ランバト　2/23・70名
優勝：N男（ヴェノム）
2位：コウ　3位：けだこ

●GAME PLAZA オレンジハウス（大阪府）
◇ガンダムSEED 2on2　2/11・28名
優勝：マサトン（レイダー）、クロブチ（フォース）
2位：ノリミツ、リョウ
3位：ジュン、ハツモト

★スーパーヒーロー倉吉

鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

4/1	20:00	超ドラゴンボールZ 大会
4/2	19:00	GGXX SLASH 大会
4/8	20:00	ポップンミュージック13 大会
4/9	18:00	アヴァロンの鍵・弐 大会
4/15	20.00	鉄拳5 DR 大会
4/16	19:00	ガンダムSEED 大会
4/22	20:00	KOFⅪ 大会
4/29	20:00	MBAC 大会
4/30	19:00	KOF2002 大会

福岡県

★MAHODO（マホードー）

北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

4/1	18:00	MBAC 2on2 大会
4/2	17:00	旋光の輪舞 大会
4/8	19:00	キン肉マンマッスルグランプリ 大会
4/15	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
4/16	14:00	旋光の輪舞 大会
4/22	18:00	KOF2002 大会
4/29	18:00	GGXX SLASH 3on3 大会

※参加費はすべて100円です。

長崎県

★楽市楽座佐世保店

佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101

4/2	19:00	WCCF 大会 ◆4リーグによる予選、各1,2位によるトーナメント
4/9	19:00	三国志大戦 大会 ◆店内対戦を利用したトーナメント形式
4/23	19:00	ベースボールヒーローズ 大会 ◆店内対戦を利用したトーナメント形式
未定	15:00	ゾイド∞EX 大会 ◆4リーグによる予選、各1,2位によるトーナメント

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日ごろです）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

◇鉄拳5DR 大会　2/20・12名
優勝:かしわマスター（アンナ）
2位:373
3位:進藤

●KO-HATSU（コーハツ）(大阪)

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　2/4・17名
優勝:カイ（腐れ外道）
2位:課長　3位:K.O

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　2/18・22名
優勝:やま（和狆）
2位:怪傑ロビン　3位:和辻

◇ソウルキャリバーⅢ 大会　2/25・11名
優勝:さるすべ（ソフィーティア）
2位:DC2K

●チャレンジャー ABABA（大阪）

◇MBAC 2on2 大会　2/12・16名
優勝:晶一強時代（あえかも）／DEE（シオン）、あえか（秋葉）
2位:ナイス!ずんずん教／ジャガー（ワルク）、暁（ワラキア）
3位:ゴロー邸より生還／おさ（アルク）、かたびー（翡翠）

●チャレンジャー追手門店（大阪）

◇MBAC 大会　2/25・11名
優勝:紅赤朱姉葉（ワラキア）
2位:プリニー@メイド仕様

◇旋光の輪舞 2on2 大会　2/26・14名
優勝:はじめてのメイド チーム／ぽへ（リリB）、ばんじゃい（ツィーランA）
2位:夢見る犬コロ赤@＋青　3位:ここは聖地メイドゲーセン

●チャレンジャー関大前店（大阪）

◇三国志大戦 大会　2/4・16名
優勝:クズノハ

◇GGXX SLASH 大会　2/11・11名
優勝:白河直人（エディ）
2位:れんだ　3位:トマハマ

◇鉄拳5 DR 大会　2/17・10名
優勝:シュドナイ（リー）
2位:のりぼー　3位:のりべん

◇GGXX SLASH 大会　2/25・10名
優勝:白河直人（エディ）
2位:れんだ

●セガ 三宮 SANX（兵庫）

◇GGXX SLASH ランバト　2/4・16名
優勝:羽翼（ソル）
2位:あっつん　3位:綾

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　2/4・18名
優勝:ゆた（チャムチャム）
2位:ツバキ　3位:C.R

◇バーチャロン オラタン 予選大会　2/5・30名
優勝:顔醜（グリスボック）
2位:BANG-M　3位:メタス

◇バーチャロン オラタン 決勝大会　2/5・8名
優勝:エスポワール（ライデン）
2位:うるく　3位:BANG-M

◇GGXX SLASH ランバト　2/11・21名
優勝:AKR（ヴェノム）
2位:プラプラ　3位:072ー

◇KOF Ⅺ 大会　2/11・15名
優勝:A（アッシュ、庵、ダック）
2位:レイちゃん　3位:シンマイ

◇ゾイド∞EX 大会　2/11・13名
優勝:Ayaのすけ（マトリクス ドラゴン）
2位:K@しんどい
3位:わっきー@ダイビング

◇GGXX SLASH ランバト　2/18・20名
優勝:タケシ（エディ）
2位:内山　3位:灼眼のキキョウ

◇旋光の輪舞 大会　2/18・12名
優勝:Fuyou（チャンポB）
2位:MADLAX　3位:ao

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　2/19・20名
優勝:れざぁど（ミナ）
2位:ツバキ　3位ゆた

◇GGXX SLASH ランバト　2/25・22名
優勝:GO（スレイヤー）
2位:あっつん　3位:えいじす

◇バーチャロン フォース 大会　2/25・10名
優勝:エロ勇者'S／エロス（アファームドJC）、勇者（テムジンA）
2位:N氏、シャ　3位:じむーパティー～段落ちアニバーサリー～

●ピタゴラスMQ（和歌山）

◇QMA 2on2 大会　2/5・25名
優勝:ヘル・ミッショネルズ
2位:HMAKEN

◇MBAC ランバト　2/4・20名
優勝:ねこまじん（都子）
2位:arc（七夜）

◇三国志大戦 大会　2/6・18名
優勝:小宇宙馬超
2位:鏡・改

◇GGXX SLASH ランバト　2/11・17名
優勝:タマネギ氏（カイ）
2位:しっきー（ソル）

◇ガンダムSEED 2on2 大会　2/19・24名
優勝:見えてません／まもの（ブリッツ）、ようや（エール）
2位:モモツー／シャニ、クロト

◇MBAC 2on2 大会　2/19・25名
優勝:てめぇなんざシッショ？！／arc（黒猫の弟子）（七夜）、しせん（七夜）
2位:ザ・キング オブ チキン ビビリ

◇GGXX SLASH 2on2 大会　2/25・21名
優勝:坊ちゃま、ごめん／しっきー（ソル）、沢渡（カイ）
2位:ボクセコクナイヨ

◇QMA3 大会　2/26・16名
優勝:ワルモノ
2位:HMA

●プロバックス JOYサンモール店（広島）

◇旋光の輪舞 大会　2/5・14名
優勝:魔城ガッデム（ミカB）
2位:ヤスヒロ　3位:くま袋

◇MBAC 2on2 大会　2/12・37名
優勝:何本目に死ぬかな～／ガルシア（ワラキア）、紅（暴走アルク）
2位:広島クオリティ／DIK、月詠　3位:強キャラ厨バンザイ!／クー、トシ

◇ガンダムSEED 予選大会　2/19・16名
優勝:シラセの愉快な仲間達／シラセ（フリーダム）、シラセのペット（ストライクBR）
2位:魂の一撃　ジオン

◇ガンダムSEED 2on2 決勝大会　2/26・26名
優勝:タカチーム／ジイ（ジャスティス）、キイ（デュエル）
2位:魂の一撃　3位:シラセと愉快な仲間達

●ファンタジスタ（岡山県）

◇MBAC 大会　2/4・18名
優勝:ダーク（シオン）
2位:ユダ　3位:よそ

◇GGXX SLASH 大会　2/5・13名
優勝:ダーク（ジョニー）
2位:ユダ　3位ハナタロウ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝　2/12・15名
優勝:久（火月）
2位:真人　3位:こんな幻庵ジスタでは見たこと無い

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　2/26・15名
優勝:久（火月）
2位:真人　3位:伊吹シン

●ゲームスポットハロウィン（島根県）

◇GGXX SLASH ランバト　2/25・12名
優勝:肉球（チップ）
2位:景山
3位:ミシマ

●MAHODO（福岡県）

◇GGXX SLASH 3on3　2/18・26名
優勝:KIT／れみ。（闇慈）、ステップ（紗夢）、あーく（アクセル）
2位:赤い実はじけた
3位:アルトネリコ良ゲー

◇旋光の輪舞 2on2　2/25・20名
優勝:かがみ（チャンポ）、くろえ（ファビアン）
2位:紅葉缶・赤い人
3位:AO・りゅーれん

●楽市楽座佐世保店（長崎県）

◇WCCF 大会　2/5・10名
優勝:S.A.A.O.masa
2位:チョッパーニコロビン
3位:パチパチ・ダイハード、マテヤケジュマン

◇ゾイドインフィニティ EX 大会　2/19・18名
優勝:ルカシー
2位:えろぽん
3位:ブラフまる

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字上城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8 2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3 29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスローS	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペーストレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17 31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.36

青森県 ファイターズK-ONE八戸店

店舗情報

住　所　：八戸市鷹匠小路10-3
　　　　　ゆりの木ボウル内
電話番号：0178-24-9911
営業時間：10:00～深夜2:00

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームすべてに対応しています。最新タイトルにも使えちゃいます。

スタッフより

毎週火曜日は対戦推奨デー！　ビデオ格闘タイトルすべてが100円2クレジット！　熱くなれ！

Access

JR本八戸駅より徒歩10分。

大阪府 ゲームセンター葡萄屋 山本店

店舗情報

住　所　：八尾市山本町南1-3-22
電話番号：0729-99-4337
営業時間：10:00～24:00

対応ゲーム

ビデオ

※『ポップンミュージック』にも対応。たたけ！　さわげ！

スタッフより

春は『北斗の拳』『吉宗』最強伝説！　スロットゲームコーナー大爆発！　プライズ激！　出血祭り！　ぜひ！

Access

近鉄大阪線河内山本駅南口すぐ!　徒歩10秒!
駅のホームから見えます。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

18-4.30 3月30日から まで

クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64 1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見三ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鴨ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年2月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
北斗の拳	サウザー	15,875,700	FJC 世紀末の香りがする	個人申請 ハイパーネオイクタ（福岡）
	シン	12,613,000	キャラ別するの？ しないの？	デイトナⅢ（埼玉）
	レイ	13,795,100	KENT.K	個人申請 アミューズメントパーク11（香川）
マリオカート アーケードグランプリ	ドンキーステージ	1'49"580	シロッコ	イミグランデ 相模原店（神奈川）
	クッパステージ	2'02"377	おちむしゃ@ 筐体破壊魔神	
	パックマンステージ	1'59"545	Mr.インディゴ	
	マリオコース	1'49"708	KKGそうすい@ KKGアナウンス部長	
	ワリオステージ	1'51"282	Mr.インディゴ	
	レインボーステージ	2'23"994	(CXC)	ゲームスポットハロウィン（島根）
パズル！虫姫たま		20,342,200	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY	RAVE-UP	8,060	D.Q.N.	ピタゴラスMQ（和歌山）
エスプガルーダII	アゲハ	781,262,710	ドラえもん@ のび太君の代打。でも3ミス…	デイトナⅢ（埼玉）
	タテハ	766,909,177	Clover-TAC (x300)	個人申請 ゲームスタジオキューブ（東京）
	アサギ	684,377,029	Clover-TAC (x150)	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
アンダーディフィート		7,103,700	TZR-ゲーム脳SIZ	個人申請 ゲームセンターリンリン（埼玉）
ラジルギ		153,685,280	「化」+フリーズ=引退 TZW残念	トライアミューズメントタワー（東京）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 4		549,330	WITHゾンビ@AOU でここの店長と遭遇	個人申請 GAME OFF 四日市（三重）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		8,922,500	スコアラーがいません	モンキーハウス本館（福岡）
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'48"21	A.S 麦ふぁ〜	デイトナⅢ（埼玉）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ファビアン・ザ・ファストマン	43,787,940	赤い人@ BKと呼ばないで	個人申請 アミューズメントCUBE西新（福岡）
	三条 櫻子	49,556,750	本気屋@ 頑張れ藤野社長	大久保アルファステーション（東京）
虫姫さま	ウルトラ （装置あり）	1,455,634,353	ダメK.K	グッデイ21（東京）
翼神	EAGLE	2936京5019兆6166億 8631万5210	譲る気がないなら 抜くまでやるよね？DBS	個人申請 フロンティアランド西新宿店（東京）
アクションパズルZOOO	1人で ガンバル	1,350,940	Y.O	個人申請 セガ マービィー（熊本）
トゥエルブスタッグ		14,202,390	R.	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
斑鳩	イージー	32,740,920	MGN-IIZ@ ネトゲ廃人卒業	個人申請 アミューズメントスペースTAMA（東京）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66		1'43"00	たまお！@ フェイです。	個人申請 ハイテクセガ 仙台（宮城）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	赤主秋葉	4,478,400	伝説は復活するのか？	デイトナⅢ（埼玉）
	有間都古	4,755,800	あの「えび」が店長!!	
	アルクェイド	5,369,600	装置、環境は最大限 対応いたします。	
	吸血鬼シオン	5,042,500	えびげーせん 略してえびせん	
	遠野秋葉	4,625,800	皆様の御来店 お待ちしております!!	
	遠野志貴	5,358,600	三菱東京UFJ銀行 向かい2F	
	七夜志貴	6,090,600	西武池袋線 江古田駅下車徒歩1分	
	猫アルク	4,339,900	店舗名はまだ未定!! （笑	
	ネロ・カオス	3,484,000	基板持ち込み大歓迎!!	
	翡翠	4,036,000	「猫耳サイコ〜！嵐」 まじかる冥土こより♡	
	メカヒスイ	3,718,600	4月上旬江古田に オープン予定!!	
	弓塚さつき	3,931,300	店長がジェントルな正装で お出迎えいたします	
	ワラキアの夜	3,470,000	乞うご期待!!	
蒼穹紅蓮隊	紫電	42,446,213	中野龍三	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
メタルスラッグ2		9,309,870	ゴースト骨塚	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
豪血寺一族2	アンジェラ・ベルテ	4,823,500	みんなありがとう！ GGE-虎井権太	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
雷電DX	練習面数優先 連付き	18,753,240 (3周目8面)	EXCHANGER	個人申請 シマダゲームセンター（東京）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	2,768,150	おもんない誰かやって	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	ロバート・ガルシア	3,014,293	D.I	
セクシーパロディウス	シューティングスター	7,041,300	失うものは〜何もない ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,276,600	M.T	大久保アルファステーション（東京）
サンダーフォックス		7,139,700	EXCEL-CYR-CBY	個人申請 ゲームセンタージャンボ（東京）
スーパーストリートファイターⅡ	春麗	2,144,400	オレンジ忍者RMN？ -CKY-経（つね）	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターⅡ'ターボ	ブランカ	1,667,100	大坪 元雄迷言集 デラデラノビア	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ファイナルファイト	ハガー 連無し	5,473,260	AWA	デイトナⅢ（埼玉）
デンジャラスシード	連付き	4,242,050	EXCEL-KUMAMOTO	個人申請 ゲームセンタージャンボ（東京）
R・TYPE		2,477,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）

講　評

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4

本作の稼ぎは、パーフェクト判定を維持した上で、倒れるゾンビの頭を狙っていくのが基本。この際ゾンビの頭が、見えるか見えないかくらいの燃えカスになってもスコアが加算されることがあるので、スコアカウンターが動かなくなるまでトリガーは引いたままにするのがキモ。

また、隠し宝物庫をすべて出現させるのは必須条件となっています。ちなみに各面のルートは1面（制御盤破壊→分岐右）、2面（ガチャ失敗→分岐右→鍵破壊）、3面（ガチャ失敗→分岐右）4面（宝物庫ルート）となっています。

今回トップのスコアは、ほかにもランスⅡで中段狙いを優先し、燃えカスが画面外に落ちるのを防いだりするなど、細かな技も光っています。とにかくプレイヤー層が厚いだけに今後も激しい戦いになるのは間違い無いでしょう。

北斗の拳

奥義によるK.O.を決めた上でのパーフェクトとタイムボーナスが勝負の本作ですが、結局は3ラウンド目開幕の運に左右される部分が大きいのは否定できないようです。

また、告知したルールでは初回集計は【スコア】の一部門となっていたにもかかわらず、編集部のミスにより初回からキャラ別集計となってしまったことをお詫び致します。

パズル虫姫たま！

これまで2位に甘んじていた「長田」氏が逆転！「BOS.U」氏に約7万点の差を付けてのトップ奪取となりました。最速クリアのパターンを構築した後は、各面で最適な玉の出現パターンを引けるかの勝負ですが、果たしてまだスコアが伸びる余地はあるのでしょうか？

アクションパズルZOOOO

今回のスコアは、レベル5で6連鎖後、確変モードにレベル7で突入したものです。確変にいつ突入するかは、完全ランダムであることが本作における稼ぎの難しいところですね。

翼神

現在1面クリア時に倍率1億倍以上が安定してきているようです。とはいえ、ここまでは順調にスコアが伸びてきていましたが、さすがにそろそろ更新が厳しくなってきた模様です。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66

本作のタイムアタックは、いわゆる「人事を尽くして天命を待つ」タイプのシステムになっています。『1面はテムジン、道中にエアポートステージが出ないことを祈りつつ、運を天に任せる感じで』とのコメントがありました（笑）。

ラジルギ

本作のトップは1500万点台2名の争いになってきました。トップの「TZW」氏はレーザー使用ですが、2位の「HAM」氏はワイドを使用しています。どちらのショットが最終的に高くなるかは、まだまだ分かりません。ステージ道中の早回しやボスの16倍破壊に加え、得点アイテムを斬って大きな点アイテムに変化させて回収（16倍時で約4万点アップ）やボス戦のザコ稼ぎで差が付いているようです。ただし、アイテムの変化もボス戦のザコのどちらもランダムなので、とにかくプレイ回数を増やすしかないのがつらいところですね。

また、今回の集計前にフリーズ現象などが改善された修正版にロム交換されています。特にゲーム内容自体に違いは無いようなので、今後は修正版のみ集計対象とさせていただきます。

斑鳩

今回更新された【イージー】は3面中ボス破壊遅れ、5面長元坊5チェイン落ちなど全体で"約30万点落ち"のスコア。ここにきてこの点効率は、ただただ驚きの一言。今後どこまで伸びていくか要注目です。

雷電DX

【練習・面数優先 連付き】は3周目8面まで到達。常軌を逸した自機狙い弾の速さは一見の価値がありますが、今回のプレイでは3周目4面までノーミス、3-4で1ミス、3-5で2ミス、3-8で2ミスという内容です。前人未到の領域4周目突入に期待したいところですね。

ストライカーズ1945Ⅱ

【震電】は、2周目の海面と列車面で「臨死」を成功させるのがもはや必須事項です。この臨死とは、面クリア直前でミスすると、ミス時のアイテムが出現するが残機は減らない現象を利用した稼ぎテクニックの俗称で、タイミングは非常にシビアだがボスが自爆したときの敵弾に当たることでほぼパターン化されていますが、アイテムの回収には運が必要となっています。もちろん主な得点要素である金塊の2千点取りと、敵の破壊に関しても究極といえるほど完成に近付いるようです。いよいよ、330万点超えも現実味が出てきました。

トゥエルブスタッグ

なんと、AボタンとCボタンの交互連射装置でいわゆる『秒間60連射』になる事実が判明！　この、倍に上昇した連射速度を利用したパターン変更で、大幅に点数効率が上がったようです。今後の更新も期待できそうですね。

蒼穹紅蓮隊

「中野」氏初となる【紫電】の更新。3機体中最もショットパワーが弱い紫電だが、『中型機やボスの正面に張り付いてウェブを連打し、このときに少しだけ出るショットも残さず当てる』パターンの徹底でラスボス到達までノーミス、1ボム使用のプレイを実現しています。さらに今回のスコアではボムボーナスの65万点を23回も成功させています。6面（最終面）で使用した1ボムに関しては運任せで、使わなくていい場合もあるようです。この領域まで来れば残る【屠竜】の更新も近い？

HIGH SCORE CLOSE UP !

雷電Ⅲ

18,782,100

AXIOM-H.Y㊏

チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

水面下の激戦に注目せよ

ここ数カ月は「H.Y㊏」氏と「まい'ん」氏によるトップ争いが繰り広げられていた本タイトル。今回この2名が争っている、裏で第三のプレイヤーが台頭してきた。そのプレイヤーこそ福井の「CYS-SAK」氏。突如、彗星のように現れ、いきなりトップと5千点差の1877万点台をたたき出している。しかも1880万点以上が確実な点効率のプレイが何回かあったそうなので、その実力は確かなようだ。1876万点台の「まい'ん」氏を含めて今後はこの3名の内だれがいつトップになってもおかしくない状況になっている。競争激化か⁉　古参の2名が意地を見せるのか、それとも自称"一般人"の「SAK」氏が勝つのか。果たして最後に残るのはだれだ⁉

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

太鼓の達人8

1Pプレイを【スコア】で集計します。
※選択するモードは問いません。
■工場出荷設定[標準2 STAGE]

式神の城Ⅲ

ノーマルモードを【スコア】で集計します。集計部門は【玖珂 光太郎】、【日向 玄之丈】、【ふみこ・O・V】、【ロジャー・サスケ】、【エミリオ・スタンベルク】、【バトゥ・ハライ】、【金 美姫】、【霧島 零香】、【伊勢 薙乃】、【ミュンヒハウゼン】、【2Pプレイ】の11部門です。
※式神攻撃の壱式、弐式は問いません。
※【2Pプレイ】は一人でプレイしても構いません。
■工場出荷設定[難易度：NORMAL、ライフ数：3、EXTEND：NORMAL、C&Dボタンの機能はON可]

鋳薔薇黒 ブラックレーベル

【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定[difficulty：NORMAL、extend：10000000 PTS.EACH、player counts：3]

北斗の拳

キャラ別に【スコア】で集計します。【ケンシロウ】、【サウザー】、【ジャギ】、【シン】、【トキ】、【ハート様】、【マミヤ】、【ユダ】、【ラオウ】、【レイ】の10部門です。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL、TIME LIMIT（CPU）：77、WIN POINT（CPU）：2]

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①右ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右ページ下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2006年4月16日(日)
までに出されたスコアで、
4月19日(水)当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨ね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

GAME's WiLL

■住所：京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1
■TEL：075-711-1435
■営業時間：10:00～24:00
■URL：http://www.gameswill.co.jp

対戦格闘からNET対戦麻雀まで多数そろえています。特に現在は『三国志大戦』や『スターホース2』がゆっくりプレイできるように設置されていて大人気です。駐車場もありますので、ぜひ皆さまのご来店をお待ちしております。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ハイスコア集計店一覧

店名・住所	URL・営業時間	TEL
GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1 20	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://www.sega-am.jp/	
盛岡市大通2-6-11	【営】9:00～24:00	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
トライアミューズメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
千代田区外神田4-3-10	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon		
新宿区百人町1 10-7	【営】10:00～25 00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon		
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2 18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
ゲームランド おにごっこ	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	
松阪市平生町20	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
チャレンジャー 京橋店		
大阪市都島区東野田町5-1-19	【営】10:00～24:00	☎06-6135-7610
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24 00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームスポット大橋		
長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F	【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
『エスプガルーダⅡ』(タテハ) 708,519,224:男爵マジヤベー!!/『エスプガルーダⅡ』(アサギ) 552,309,375:X.R/毎月のネタ投下スペースが無くなって寂しいです。by店

●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)
『式神の城Ⅲ』稼働中……だと思います。そして遅ればせながらPCGさん緋蜂撃破おめでとうございます。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)
このごろ、『ラジルギ』の人気が凄まじいです。これも苦労して無償ver.UPしてくださったおかげです。マイルストーンさん、本当にありがとうございました。お疲れさまでした!

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『鋳薔薇黒 ブラックレーベル』2台、『式神の城Ⅲ』2台(1台はビデオ付き)好評稼働中です!! もちろん『ピンクスゥイーツ』も入荷予定。おたのしみに!!

●ゲームスタジオ キューブ(東京都)
『麻雀格闘倶楽部5』8にて1PLAY100円、『ソウルキャリバーⅢ』2PLAY100円にて稼働開始です。

●ロングラン万代(新潟県)
今更ながら、『バーチャロンフォース』が入ってきました……。新潟駅周辺で稼働しているお店は無いと思うので、周辺にお立ち寄りの方はぜひ! by新年度からのアーケードデビュー求ム@眼鏡

●ゲームブルース(岐阜県)
奇跡的にも手作りケーキを頂いたのですが、そのときに「べ、別にあんたの為に作ったんじゃないんだから、か、勘違いしないでよね!」とは言ってもらえませんでした。

●ゲームBOX.Q2 (愛知県)
スコアの申請数がめっきり減ってしまいました。当たり前ですけど。「申請してれば全一獲れてた」なんてことのないようにお願いしますよ、当店のプレイヤーの皆さん。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
2階のレトロゲームと対戦格闘が熱いっ!! 『ドラムV2』&『ギター V2』がロング曲も4曲設定になりました。さらに『ドラムV2』1台増設しました!! これで待ちも無くなり、快適にプレイすることができます。

●天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館(愛知県)
天野ゲーム博物館は今年も頑張っています。『ダライアス』3画面、『ダライアスⅡ』2画面の人気はすごい! 全国から遠征して遊びに来てくれます。4月からはトヨタ博物館で当店のゲームが特別展示よ。

●ハイテク セガ 豊田(愛知県)
『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』好評稼働中です。レトロゲームも続々と入れ替わり、毎日目が離せない! ぜひ当店にご来店ください。

●ゲームランドおにごっこ(三重県)
前回は移転のためハイスコアを休ませていただきました。これからは、新しくなったおにごっこをよろしくお願いします。

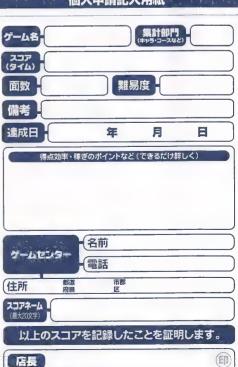
●ピタゴラスMQ（和歌山県)
いよいよ新生活始まる春ですね! 入荷ラッシュも一段落し、やり込むゲームを見つけよう! ～今週の猛者～『エスプガルーダⅡ』:OGU@6億出なかった。

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
『北斗の拳』が盛り上がってまいりました。皆さんで対戦されているのを見て、自分もやりたいと思う人がいたら、ぜひチャレンジしてみてくださいね! 永岡ケンシロウより。

●えの木(高知県)
こんなんなっても、何人かはスコアタックしてますよ。沖縄総大将! 上京時には世話になった! いつか高知で飲もう(店舗名・フンコロガシ常連一同)

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
『クイズマジックアカデミー3』におきまして、2月9日現在のスクールポイントで月間1位(九州)を取らせていただいております。ありがとうございます。毎月月末は大会も行ないますので遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
格ゲーの熱が上がってきております。『式神の城Ⅲ』が入るかどうか皆さまの気になるところでしょう。入ったらハイスコアを盛り上げてください! あと、遠征をしてくれている方々に心から御礼を。byD.D.D

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

今作で追加された新アイテムを余すところなく紹介！　攻略では新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボまで掲載している。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録。闘劇連覇を狙う韓国勢の強さは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM

価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&全カード開発コメントなどを収録。付録はEXカード【ワルキューレゼロ(Utakata)】!!

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。

カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第二十回 『Melody』

音楽ゲームでは初となる、純粋に腕前を競う大会「BEMANI トップランカー決定戦」。"音"には並々ならぬこだわりを持つ猿渡編集長が本大会を取材。そこで見たものとは?

猿渡「BEMANI トップランカー決定戦に行ってきました」
ぶっちゃけ先生「BEMANI 初の全国大会ってヤツじゃな、ぶっちゃけ」
猿渡「別にぶっちゃけなくても、その通りなんですけどね。確かに、DDRなどのイベントや、そのほかの音楽系のイベントは催されていても、実際にプレイヤーが競い合う専門イベントは初めてなんですよね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、対戦格闘と違って大会という形でイベントを成立させるのが難しそうじゃからな」
猿渡「二人が戦ってスグに勝敗が決定する……というゲームじゃないので、そういった運営が難しい面はありますね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、盛り上がったのかいな」
猿渡「盛り上がりましたよ。いわばBEMANI業界というものもある程度でき上がってる部分もありましたし、著名なプレイヤーもしっかりと存在しますから」
ぶっちゃけ先生「なるほど。ぶっちゃけこうした大会は、ある意味で同窓会っぽくなる部分もあるからな」

●

去る3月11日、横浜ブリッツにて開催された「トップランカー決定戦」。BEMANIシリーズでは初の全国大会ということもあり、プレイヤーから寄せられる期待も高く、予選から多くの参加者によってスコアが競われました。

特筆すべきは、エリア予選に赴いた制作者(サウンドコンポーザー)の面々だろう。エリア予選や決勝大会での、プレイヤーと制作者の親密度はほかのゲームには見られない特徴。プレイする楽曲ごとに制作者が明文化されていることもあり、楽曲の善し悪しも含めかなり説明責任が明確な位置付けとなります。そういう意味では逃げも隠れもできないどころか、今回はそれぞれの制作者が分担して全国各地に赴いたのだから、これほどのファンサービスは無いでしょう。

さて、肝心の大会は基本的にはスコアアタック。『ポップンミュージック13 カーニバル』のみ店内対戦モードでしたが、それ以外のゲームはエリア予選と同じように個別にプレイし、合計点を競う方法。

対戦格闘ゲームの大会と違い、一発で二人の勝敗が決まるというものではありません。しかし、こうした決勝大会の出場者ともなると、普段は目にすることができないテクニックを有しています。そうした技巧の披露の場と考えると、それぞれのプレイヤーの腕の見せどころであり、単なる対戦とは違った楽しみが見出せます。

闘劇でもそうですが、やはり大会の醍醐味は「見てる観客をいかに満足させるか」でしょう。極上のプレイはもとより、それをしっかりと理解できる導きが必要になるなど、うまさと楽しさの両面を見せられれば、どんなゲームでも大会は開催できると思いました。

次号予告

激闘必至

長い予選が終わり、激闘を勝ち抜き決勝大会への切符を手に入れたプレイヤーがようやく決定した。注目選手や決勝大会の見所などを徹底紹介!! 闘劇を100%楽しむためには必読だ!

噂の新作続報&詳報満載!

三国志大戦2(セガ)

機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー(バンプレスト)

トリガーハート エグゼリカ(童/セガ)

ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～(ケイブ/AMI)

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン(ナムコ)

ほか掲載タイトル多数!

次号6月号は 2006年 4月28日(金)発売予定
予価650円(税込)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■魔導ジャーナルへの投稿
avalon@arcadiamagazine.com
■猛者通信ドス龍への投稿
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
6月号(2006年4月28日発売号)への投稿は締め切りました。
7月号(2006年5月30日発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

7月号/4月17日(月)必着
8月号/5月18日(木)必着

●どんなゲームでもやり込むための目標は必要だ。「闘劇」もそのアプローチの一つ。近年はメーカー主催の全国大会も開催されるようになったし、先日開催されたBEMANIトップランカー決定戦は記憶に新しい。しかし光あれば影あり。残念ながら目標が見えないタイトルも数多いのだが、昨年開催された『オラタン5.66』のように稼働から数年経たゲームでも、熱心なプレイヤーたちが活動していたために全国大会が実現した例もある。あなたが今夢中になっているゲームはどうだろうか？　人と人とが紡ぐ力は、ときには店舗やメーカーをも動かす力となる。これも「場」に人が集うことで成立するアーケードゲームだからこその魅力だと思う。（霜田）

●いろいろな新作情報がある中、何かと話題となるサテライト型のマスビデオがリリースされる勢いがやや弱まった感を感じる。確かにそんなに大量投入できるとは思えないが、今後の情勢が気になるね。（猿渡）

●気付けば闘劇決勝大会まで一月あまり。今ごろは役者がそろったはず。「やり込みは裏切らない」、その言葉を実証するため、残された時間でベストを尽くしていただきたい。至高の闘う歌劇にするために！（杉田）

●なぜか残務処理で生き残っているマッスルです。前号で反響がけっこうあったことに驚きました。皆さん、目をかけていただいてありがとう。それでは、本当にお世話になりました。さようなら。（マッスル北裏）

●バス釣り大好きの自分としては、シーズンインを前にドキワクするものの、結局忙しくてあんま行けそうにない予感。そこで楽しみにしているのが闘劇本戦。俺も生「knee」様を見てぇっす！（八郎潟のいたきょ～）

●『QoD』一時休止に伴い、久々に家庭用ゲームを購入。お金が掛からず普通に面白い……が、何か物足りない。家庭用には無いアーケードならではの魅力を伝え、膨らませるような記事を作っていきたいですね。（河野）

●大盛況のうちに幕を下ろした「BEMANIトップランカー決定戦」。熱気がすごかったですね！　大会は終わっても、今後はプレイヤーが楽しめる記事をガンガン企画していくので、どうぞお楽しみに！（まこ～る）

●初登場から１年以上連載が続いた「MBAC」は今回で最終回。長期連載ができたのは、プレイヤーのアツイ支持があったからこそ。担当として感無量です。「新しい」ユーザーを惹き付けるゲームは偉大です！（&ぅ）

●『セガゴルフ』の「第2回 アルカディアオープン」が終了しました！「本物のゴルフ」を意識して、風向き・風速をランダムにした今回のルールはいかがだったでしょうか？　次回はどうしようかな～？（おじゃ）

●『超ドラゴンボールZ』では「現在」最強と呼ばれている３キャラを攻略。なぜ「現在」かというと、研究が進み、彼らを脅かすキャラがいるそうなのだ。早い。（連邦を選択したらケツに「軟弱者」となじられた野口）

●『ソウルキャリバーⅢアーケードエディション』の稼働が楽しみ。グラフィックの美麗さと相まって、とりあえずキャラを動かしてるだけで楽しいとかいう域。固有の構えが多いので、使う技を増やしていく過程が重要か。（上野）

●ついに闘劇予選が終了。２カ所ほど取材に行きましたが、後半戦ということもあってか、どのプレイヤーもギラギラしていました。誇張無しに「すべてを懸けて取り組んでいる姿勢」は見ていてすごく気持ちいいです。（岸）

●最近はキャラを前面に押し出したシューティングが増えてきましたね。ここまできたら、あの当時異彩を放っていた『フェリ…』や『XEX…』のような脱ぎシューの新作が出てくると面白いんですが……って無理か。（花澤）

●休日に『三国志大戦』を遊んでいたら、何も示し合わせていないのに別の場所にいた編集の小沢さんとマッチング！　しかも五品で（苦笑）。知り合いとの対戦は逆に新鮮でした。ネット対戦ならではですね。（及川）

付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　野田 稔
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐　高橋 誠／小沢 正／上野 眞嗣　岸 俊行／花澤 貴宏　及川 司
■編集協力（五十音順）　赤男／age／飛鳥／伊勢猫／MVP　OYZ／カイゼルちくわ／KYO／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／来栖／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／ずるずる／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちゃっきー／トモノ／ノブ／パチ／罰帝／ハメコ。／福田柵太郎／ミスター／ユウ／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

月刊アルカディア 5月号［No.072］ COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.072

第7巻 第5号 通巻第72号 平成18年5月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-05

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は60ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア5月号［No.72］アンケート対応番号

1　三国志大戦2
2　バーチャファイター5
3　ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
4　ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
5　トリガーハート エグゼリカ
6　ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
7　BEMANIトップランカー決定戦Archive
8　闘劇'06予選リポート
9　アーケードニュースアナライズ
10　アルカディアデータベース
11　日本縦断ゲームセンターマップ
12　読者プレゼント
13　式神の城Ⅲ
14　メタルスラッグ6
15　鉄拳5 DARK RESURRECTION
16　機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
17　北斗の拳
18　Quest of D Ver.2.02 護符の継承者
19　三国志大戦 乱世の群雄（Ver.1.12）
20　ギルティギア イグゼクス スラッシュ
21　ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005Ver.1.1
22　ベースボールヒーローズ
23　超ドラゴンボールZ
24　THE KING OF FIGHTERS XI
25　アヴァロンの鍵 創聖戦
26　サムライスピリッツ 天下一剣客伝
27　ネオジオ バトルコロシアム
28　メルティブラッド アクトカデンツァ
29　ロングランゲームズブースター
30　beatmaniaⅡDX 13 DistorteD
31　ビート・レイジング
32　キン肉マンマッスルグランプリ
33　麻雀格闘倶楽部5
34　クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士
35　パワースマッシュ3
36　くるくるカメレオン
37　セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー ネクストツアーズ
38　アイドルマスター
39　プライズワンダーランド
40　立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
41　アルカディア フロンティアーズ
42　新 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
43　設定資料集
44　アーケードゲームライブラリー
45　猛者通信 ドス龍
46　VGMラボ
47　ゲームセンターイベントリスト
48　アルカディアクーポン
49　ハイスコア全国集計
50　既刊ムック告知・通販案内
51　次号予告
52　猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
53　編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

アルカディア No.72 アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2.興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3.興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4.よく行くゲームセンターの名前と住所（市郡区まで）を教えてください。

A4.[　　　　　　]都道府県[　　　　　　　　]市区町村

ゲームセンター名[　　　　　　　　　　　　]

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. (　　　　　　　　　　　　)

Q6. 付録のコマンドブックについてのご意見、ご感想を教えてください。

A6. (　　　　　　　　　　　　)

Q7. 「BEMANIトップランカー決定戦」決勝大会のDVDが出たら買いますか?

A7. □買う □買わない ■理由(　　　　　　　　　　)

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8.〔　　　　〕ページ〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　　〕都道府県 P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
brain

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-05